

2-00

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

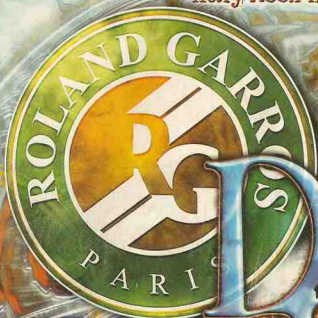
№ 17(27)

Полумесячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

17.09.2001

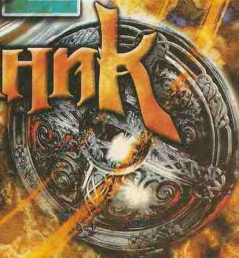


Chronicles of Pern

DRAGON RIDERS

STRIKE FORCE

Чернокнижник



"...никогда не поздно доставить себе удовольствие приобретением качественной и не слишком дорогой аппаратуры. Именно такими, отвечающими всем самым современным требованиям, являются

акустические системы

"Мой Компьютер", 9 апреля 2001

SVEN

SVEN SPS-828



- Активные
- Мощность: 25 + 2x18 Вт (RMS)
- Магнитное экранирование
- Материал корпуса: MDF

SVEN SPS-818



- Активные
- Мощность: 18 + 2x5 Вт (RMS)
- Регулировка тембра
- Магнитное экранирование
- Материал корпуса: MDF

SVEN SPS-838



- Активные
- Мощность: 18 + 4x5 Вт (RMS)
- Регулировка тембра
- Магнитное экранирование
- Материал корпуса: MDF

SVEN 848



- Активные
- Мощность: 25 Вт + 2x15 (RMS)
- Диаметр сабвуфера: 200 мм
- Магнитное экранирование
- Материал корпуса: MDF

"Продукция марки SVEN вряд ли оставит равнодушными тех, кто решил обзавестись серьезной акустикой для ПК."

"Домашний ПК" №1-2 (26)

"Акустика от SVEN в очередной раз ставит рекорд по соотношению цена/качество! Мы были удивлены самим фактом существования подобных колонок."

www.ixbt.com, 21 мая 2001

Киев, «Світ електроніки», пр. Красних Казаков, 13, тел 464-8-465
Одесса, «Райдуга», ул. Преображенская, 49/51, тел. 22-04-38, 26-14-37
Донецк, Компьютерный салон «SPARK», пр. Панфилова, 1, тел 381-32-05
Днепропетровск, «Ворон», ул. Криворожская, 20, офис 98, тел 34-30-40
Харьков, «Мако-компьютер», пр. Ленина, 9, тел 19-58-57
Запорожье, «Комп'ютерний всесвіт», пр. Ленина 232, тел 12-83-39
Львов, «1000 комп'ютерних дрібниць», ул. Коперника, 26, тел 33-11-39

SVEN
Since 1991
<http://www.sven.ru>
<http://www.sven-ukraine.com>



опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185

ОЩУТИ СВЕЖЕСТЬ ЗЕЛЕНИ :)



Генеральный
спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА"
WEB-магазин GREEN HOME
www.greenhome.com.ua
(044) 433.1591

Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 2001»

- В акции участвуют все подписавшиеся на «Мой компьютер игровой» на текущий месяц.
- Если подписка оформлена не на один, а на большее количество месяцев, то вы автоматически становитесь участником розыгрышей также в те месяцы, на которые подписались. Чем больше подписка, тем выше ваши шансы!
- До 10 числа месяца, в котором проводится розыгрыш, необходимо прислать в редакцию контактную информацию и копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки.
- Каждый выигравший получает от web-магазина Green Home специальный приз — декоративное растение. Станьте ближе к природе!

Для подтверждения участия в акции вы можете позвонить в редакцию по тел.: **(044) 455-6888, 455-6794**. Желаем удачи всем участникам!!!

Получи свой зеленый приз!

СПОНСОР КОНКУРСА
"ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ"
ТОРГОВАЯ МАРКА

Impression
COMPUTERS



Главный приз

внешняя видеокамера для
видеоконференций, записи
изображения и сохранения
отдельных кадров

AVerCam

Подключение к USB
Поддержка высоких разрешений до 640x480
Настройка фокуса
32-разрядный цвет
Вес 130 грамм
Угол обзора 54 градуса
Размеры 70x50x130 мм.

www.impression.com.ua
(044) 241 94 94

Список статей

- Том/Doc/КЕРТИС.
Кубок Украины, стр. 7.
- Василий ПОПОВ.
Агентурная сводка по ECTS*, стр. 8-9.
- Василий ПОПОВ.
Nomads, стр. 10.
- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Heroes IV, стр. 11.
- Максим ПАНАСЮК.
From Dusk till Dawn, стр. 12-13.
- Том/Doc/КЕРТИС.
Strike Force, стр. 14-15.
- BondD.
Roland Garros, стр. 16-17.
- Дина ХАРИТОНОВА.
Dragon Riders, стр. 18-19.
- И. КЛИМОВСКИЙ & С. ЛЕМУТОВ.
Чернокнижник, стр. 20-21.
- Дмитрий АМПИЛЛОВ.
Правильный конфиг... Стр. 22-23.
- В. ТРЕГУБОВ, А. КОЛОДЯЖНЫЙ.
Gurps, стр. 24-25.
- Том/Doc/КЕРТИС.
Сводки с фронтов... Стр. 26-27.
- Виктор В. ПУШКАР.
Просто колонки для геймеров, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

13 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Сегодня наша экскурсия начинается с посещения Выставки Достижений Народного Хозяйства Игрограда (ВДНХИ). Чтобы не заблудиться на ней, читайте «Игроградский вестник».

Темно-черное, светло-белое

Закончившаяся на прошлой неделе лондонская игровая выставка **ECTS** сорвала покров тайны с многих интересных проектов. Подробный отчет о некоторых из них вы можете прочитать на страницах 8-9. Мы же хотим обратить ваше внимание на те



сведения, которые доходят до нас сегодня, дополняя информацию, полученную из Лондона. Всех поклонников god-sim'a от **Lionhead Studios** наверняка не оставило равнодушным сообщение **Питера Молине** о готовящемся продолжении этой иг-

ры. Итак, что же будет представлять собой **Black & White 2**? Начнем, пожалуй, с сюжета. За время вашего отсутствия мир Островов сильно развился в техническом плане. Помимо знакомых вам деревень, появились настоящие города, обнесенные крепостными стенами. Племена овладели какими-то техническими девайсами (какими именно, к сожалению, неизвестно) и начали затяжную кровопролитную войну друг с другом. Вам, собственно, ничего не остается, как выбрать одно из племен и привести его к победе. По словам Молине, **Black & White 2** будет более жестокой и кровавой, чем первая часть игры. Кроме того, в ней будет более развитая RTS-часть. Для того чтобы достичь победы, вам придется строить здания, руководить отрядами воинов и т. д. Причем люди остаются людьми. Они не только приобрели различные знания, но и обзавелись социальной структурой. Во главе каждого племени теперь стоит лидер, авторитет которого хоть и поменьше вашего, но все-таки достаточно велик. Молине упомянул, что не исключена возможность извращенного понимания вашей божественной воли жрецами избранного вами племени. Так что вам придется

внимательно следить как за действиями противника, так и за собственными служителями. Ну, а ваши верные помощники **Титаны**,



естественно, будут стараться по мере сил помочь вам в вашем нелегком божественном ремесле. Ходят упорные слухи о том, что будет возможность перенести своего Титана из первой части игры, так что не спешите уничтожать сейвы. Нам оставят и возможность выбора пути — как прежде, вы можете быть либо добрым, либо злым богом. Однако у доброго появятся кое-какие новые возможности, которые сильно облегчат ему жизнь. Какие именно — пока неизвестно. Точно так же ни слова не бы-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, поставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с поставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ:
03057 г. Киев-57, а/я 892/1,
газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» в сентябре 2001

set
Сучасні Електронні Технології

1-й приз:
сканер **Mustek Scan Magic 4830C**
(A4, 300х600 dpi, 30 bit color)
2-е призы:
колонки **TEAC 300PP**
3-и призы:
мыши со скроллом



пр. Науки, 4
set@zinfo.kiev.ua

(044) 250-97-61

ло сказано о дате релиза. Вот, собственно, и вся информация о Black & White 2, имеющаяся на сегодняшний день. Согласитесь, для первого открытия совсем немало.

Готовится диверсия

Буквально на днях практически на всех игровых Сети появилась информация об уходе «на золото» второй части куль-



товой тактики **Commandos — Commandos 2: Men of Courage**. Вместе с этим приятным фактом также сообщается, что игра займает три CD и появится в продаже через 2-3 недели. На сайте издателя **Eidos Interactive** на эту тему не написано ни слова. И все-таки, как хочется верить, что это не «утка!» Судя по многочисленным мате-



риалам, заполнившим фанатские сайты, **Commandos 2** просто обязана повторить успех своей предшественницы. Разработчики оставили в игре все «фишки», сделавшие **Commandos** стопроцентным хитом, и добавили множество новых наворотов, призванных разнообразить игровой процесс. Появилась возможность сражаться внутри зданий, наши подопечные обзавелись новыми умениями, но не перестали быть уникальными и незаменимыми членами нашего диверсионного отряда. Ну, а усовершенствованная графика и разнообразные миссии наверняка придутся по душе всем геймерам. Так что ждем официального подтверждения Eidos и готовимся к диверсиям в тылу врага.

Чудеса в решетке

Все поклонники игр серии **Civilization**, конечно, помнят о **Чудесах Света**, постройке которых приносила игроку множество приятных бонусов. Недавно на официальном сайте будущей версии игры <http://www.civ3.com> появилось немного информации о том, как будут обстоять дела с Чудесами Света в третьей части

прославленной эпопеи. Во-первых, отныне все Чудеса будут делиться на две части — Большие и Малые. **Большие Чудеса Света**, собственно, не будут особенно отличаться от того, что мы видели в предыдущих частях. То есть, та нация, которая первая возведет суперпостройку, заберет себе все бонусы. Однако есть и кое-что новое. Если вам удастся возвести на своей территории несколько Чудес Света, количество бонусов увеличится, и наступит **Золотой Век**. Но учтите, отныне Большие Чудеса могут быть построены только при наличии в государстве сильного лидера. С **Малыми Чудесами** дело обстоит несколько иначе. Они станут доступны лишь на определенном уровне развития. Так, чтобы приступить к постройке **Уолл-стрит**, в вашем городе должно быть не менее пяти банков. Для постройки иных Малых Чудес вы также хорошо



должны будете освоить ту или иную отрасль промышленности: военную, космическую и т. д. Соответственно, бонусы, приносимые Малыми Чудесами Света, будут относиться именно к той отрасли, которую они олицетворяют. Если город, в котором находится Малое Чудо, будет захвачен врагом, оно автоматически самоуничтожится. А вот Большие Чудеса вы можете отнять у соседей при помощи силовых методов. Полный текст, рассказывающий о Чудесах Света в **Civilization III**, вы можете найти на <http://www.civ3.com/devupdate.cfm>.

Кому на Марсе жить хорошо

Компания **Volition** официально объявила об уходе на «золото» долгожданного и во многом революционного **3D-шутера**



Red Faction. В этой игре нам придется возглавить восстание марсианских шахтеров, которых держит «в черном теле» бесовственная горнопромышленная корпорация. Главной отличительной чертой **Red Faction** является движок **GeoMode**, позволяющий разрушить практически любой объ-

ект, находящийся на карте. Взрывайте горы, пробивайте стены в любом удобном для вас месте, разнесите в пыль здания — в ми-



ре **Red Faction** можно все! Кроме того, обещается богатейший арсенал оружия, как ручного, так и стационарного. Если устали ходить пешком — пожалуйста, к вашим услугам боевая и промышленная техника будущего. Кроме того, сотрудники **Volition** обещают нам невиданный ранее **искусственный интеллект** (впрочем, не они первые ☺) — ваши сподвижники действительно будут помогать вам в сражениях. Ну, и враги, конечно, будут на уровне. В общем, если хотя бы половина обещаний окажется правдой, нас ожидает новый хит. И это как минимум. Игра должна появиться в продаже в конце сентября этого года. Ждем.

В бой идут одни ролевики

Недавно «золотой» сайт **Gonegold** (<http://www.gonegold.com>) опубликовал официальное сообщение, что ожидаемая все-



ми фанатами жанра **RPG** игра **Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor** отправилась в печать, и 1 октября должна появиться на рынке. Что и говорить, известие более чем радостное. Ведь **Pool of Radiance** — это новые приключения в любимом многими мире **Forgotten Realms**, это оригинальные правила ролевой системы **AD&D**, это создание партии героев, отправляющихся на борьбу со Вселенским Злом, это бои в пошаговом режиме, наконец. Короче говоря, ждем, с нетерпением ждем выхода еще одной «классической» **RPG**, которые в последнее время все реже и реже появляются на экранах наших мониторов. Ждем октября.

Это я, Юрочка

Компания **Westwood** (<http://www.westwood.com>) недавно объявила об уходе «на золото» add-on'а к сво-

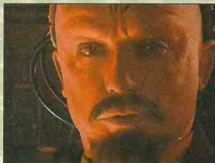




ей реалтаймовой стратегии **Red Alert 2**, который носит название **Command&Conquer Yuri's Revenge**. В этом add-on'е мы снова примем участие в конфликте между советскими и союзническими войсками. Причем теперь СССР лишился своего «главного психиатра»: Юрий покинул ставку генерала Романова и образовал собственную коалицию. Теперь он лелеет алчные мечты о покорении мира, полагаясь при этом в первую очередь на различные «пси-дисциплины», по которым, как вы помните, он большой специалист. В C&C Yuri's Revenge советские и союзнические войска обзаведутся новыми юнитами, а мы с вами получим возможность пройти **две новые сингловые кампании**, в которых помимо старых врагов будет присутствовать **третья сила** — армия Юрия. Кроме этого разработчики обещают породить поклонников сетевой игры новыми картами. Игра должна поступить в продажу 25 сентября. Так что в скором времени фанатам вселенной Command&Conquer будет чем заняться.

Бенефис

Кроме выпуска add-on'а, компания **Westwood** собирается поставить на рынок диск под названием **Command&Conquer: Theater of War**. Не пугайтесь (или не спешите радоваться), это не очередной add-one,



призванный показать нам новую интригу, развернувшуюся в мире C&C. В «Театре войны» примут участие такие хиты прошлых лет как **Command&Conquer, Tiberian Sun, Red Alert** и **Red Alert 2**. Теперь вы сможете получить все четыре игры под одним соусом и в удобной экономичной упаковке. **Command&Conquer: Theater of War** так же, как и Yuri's Revenge, должен появиться на рынке 25 сентября по цене \$49.95.

Безликий воин

Всех тех, кто сейчас с увлечением режет-ся в **Max Payne**, наверняка заинтересует еще одно известие, докатившееся до нас с выставки **ECTS**. Как вы уже, конечно, догадаться, речь идет об анонсе нового **3D-шутера**, выполненного в «кинематографическом» стиле. Однако теперь за него взялись не малоизвестные финские разработчики, а один из мэтров игростроения, «отец» серии **Alone in the Dark** — **Юбер Шардо**. Именно он рассказал широкой мировой общественности о начале работ над игрой **Face/Off**, которая создается по мотивам одноименного фильма Джона Ву, с Джоном

Траволтой и Николасом Кейджем в главных ролях. Те, кто не смотрел этот фильм, думаю, могут восполнить пробел в своем образовании, заглянув в ближайшую видеотеку. Я не называл бы этот фильм лучшей работой великого мастера боевиков, но посмотреть его один раз стоит. Сюжет фильма основан на противостоянии международного террориста **Кастора Троя** (Н. Кейдж) и агента ЦРУ **Шона Арчера** (Д. Траволта). После кучи фантастических приключений добра, как всегда, торжествует, и доблестный ЦРУшник ставит последнюю точку в кровавой карьере Троя. На этом заканчивается фильм, и именно с этого момента начинается игра. Разделавшись с Троем, Арчер не успокоился и решил извести «под корень» всю его террористическую организацию. Однако все оказалось не так просто. Трой жив и лелеет планы мести. Как вы понимаете, это не сюжет, а только завязка. Я думаю, что от создателя **Alone in the Dark** следует ждать более проработанного storyline'а. Тем более, что он вряд ли оставит без внимания фантастическую часть фильма (обмен лицами и пр.). Во всем остальном Шардо собирается перенести на экраны мониторов бешеную атмосферу боевиков Джона Ву. В **Face/Off** мы увидим уже знакомую нам по **Max Payne** замедленную съемку, множество врагов, героя, стреляющего из двух стволов одновременно и т. д., и т. п.

Лучшие из лучших

Выставка закончилась, и сегодня мы с вами можем узнать, какие же из игровых проектов последнего времени были отмечены профессионалами игровой индустрии. Так, лучшей PC-игрой года был признан **Max Payne**, созданный финской компанией **Remedy Entertainment**. Лучшей PC-игрой выставки — **Project Nomads** от **Radon Labs** и **SDV Software**. Лучшей онлайн-игрой выставки — **Anarchy Online**. Издателем года была названа фирма **Ubi Soft**,

звание лучшей игровой консоли досталось **Sony PlayStation 2**. Ну, а о том, что лучшим графическим чипсетом для PC был признан **GeForce 3** от **NVIDIA**, можно было и не говорить ☺.

Человек-паук идет завоевывать PC

Мы уже писали о том, что компания **Activision** озабочена выпуском игры **Spider-man**, созданной по серии комиксов о приключениях **Человека-паука**. Игра,



изначально делавшаяся для приставок, в скором времени должна появиться на PC. Собственно, мы-то с вами хорошо знаем, что такое экшен, портированный с консоли ☺. Однако бывают и приятные исключения — вспомните ту же **Oni**. Так что остается надеяться, что «приставочные» корни **Spider-man'a** не помешают ему прижиться в мире PC-игр. К тому же те, кто видел эту игру, откровенно восторгаются графикой. На сегодняшний день в Сети имеется демо-версия (135 Мб) **Spider-Man'a**. Так что те, кто не равнодушен к приключениям героев комиксов, могут обращаться на <http://www.3dfiles.com/games/spiderman.shtml> и приступать к спасению мира.

КОМПЬЮТЕРЫ от «МАСТЕР-8»

СУПЕР!.. РЕКОМЕНДУЮ!



АКЦИЯ

с 17 сентября

Celeron 700 / MB i815E / 128 Mb / 20,4 Gb / CD-ROM 48x / Sound&Speakers / корпус ATX / 15" Samsung Syncmaster

499 у.е.

+ПОДАРОК

принтер XEROX C8+ или компьютерный стол

ул.Выборгская, 81/83
☎ 241 8400, 456 8073



Заканчивается регистрация лучших спортсменов-стрелков Игрограда. Уж близок день, когда мы узнаем имя самого меткого и быстрого из них.

SAMSUNG DIGITAL
everyone's invited.

Tom/Doc/KEPTIC Kertis@torba.com

КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP



Эх, идет время, идет. Куда, еще не ясно, зачем, тоже не совсем понятно, но увы, над временем мы не властны. Впрочем, в этом есть и положительные стороны. К примеру, совсем немного осталось до начала отборочных соревнований — и это не может не радовать.

Помните, в прошлой моей статье я жутко возмущался по поводу количества зарегистрировавшегося на Келп народу? Действительно нельзя ведь проспать события такого масштаба, тем более первое в нашей стране. Так вот, гляньте на новую статистику.

Quake3-игроки

Киев	158
Одесса	66
Запорожье	34
Харьков	55
Львов	76
Симферополь	59
Донецк	75
Днепропетровск	33
Всего	556

Counter-Strike-команд

Киев	91
Одесса	28
Запорожье	35
Харьков	53
Львов	37
Симферополь	39
Донецк	27
Днепропетровск	29
Всего	339

Всего игроков

Киев	613
Одесса	206
Запорожье	209
Харьков	320
Львов	261
Симферополь	254
Донецк	210
Днепропетровск	178
Всего	2251

А? Каково? 2251 человек. Это уже серьезно. Я горжусь вами!

Между прочим, вы в курсе, что правила в очередной раз слегка изменились? Если нет — советуем срочно зайти на официальный сайт Чемпионата (www.wcg.com.ua) и почтительно ознакомиться.

По большому счету лично мне правила нравятся — толково. Вот только две неприятные мелочи, во-первых, в «Контуру» играть придется по последней версии, а как вы знаете, не за горами выход версии 1.3, а что там будет за измене-

ния? А Бог его знает. У некоторых игроков есть доступ к хорошему Интернету — и они себе скачают обновление и успеют потренироваться, а некоторые не успеют. Плохо. И второе — не разговаривать во время игры. Не знаю, почему разговаривать запрещено. «Контура» ведь командная игра, а какая может быть командная игра при всеобщем молчании? И что толку команде от капитана? Он ведь не может видеть, где что происходит... Неправильно это. Тем более разработчики CS делают все возможное для улучшения общения между игроками, вон, поддержка голосовой связи будет. Странно получается, не находите?

Для примера. Представьте себе, в реале злые террористы захватывают здание с заложниками, и наши доблестные спецназовцы идут его штурмовать. Но... Дабы они не выдали себя звуками, всем в рот вставляют кляпы, и только командир может орать что угодно и кому угодно. Как тогда скоординировать действия? Как думать, удастся спасти заложников? Я очень сильно сомневаюсь.

Как по мне, если игра командная, то и правила надо устанавливали, которые помогут играть именно команде, а не всячески мешать этому и прелестствовать. Кому мешают переговоры во время игры? Я понимаю, запретить общаться тем, кто уже умер, легко: открыли консоль и не трогайте мышью. Но запретить общаться команде? Так давайте играть дуэли в «Контуру»...

Ладно, что-то я разошелся. Бывает иногда. Оставим все странности в правилах на совести организаторов и продолжим наш разговор. Давайте поговорим о чем-то более приятном... Например, о призах.

Как вы, наверное, знаете, среди игроков, зарегистрировавшихся до первого сентября, проходил розыгрыш призов. Среди «слонов» были CD-ROM'ы, футболки, бумажники, кепки и ручки, так вот, не забудьте заглянуть на официальный сайт Чемпионата, а вдруг вы что-то выиграли? Всепокаывает.

И еще одна вещь, у меня часто спра-

шивали по поводу призов на этом Чемпионате, что, как и сколько. Смотрите сами.

Награждение

1. Победители и призеры Кубка Украины получат следующие награды.

— Региональные чемпионаты

1-е место региональных Чемпионатов — DVD-Rom Samsung

2-е и 3-е места региональных Чемпионатов — памятные сувениры.

— Первенство Украины

1-е место в Первенстве Украины — ПК и монитор Samsung 19 дюймов

2-е место в Первенстве Украины — монитор Samsung 17 дюймов

3-е место в Первенстве Украины — комбо-дискором Samsung

Поощрительные призы за 4-е место — наушники Koss.

— Клуб, представивший Чемпионов Украины, будет награжден тремя мониторами Samsung 19 дюймов.

— Призы представляют КАЖДОМУ игроку Quake 3 и КАЖДОМУ участнику команды Counter-Strike!!!

— Каждый участник отборочных игр Кубка Украины получит памятный сувенир от Samsung Electronics.

2. Обладатели Кубка Украины будут представлять Украину в финале Первого Чемпионата Мира по Компьютерным Играм, который пройдет в декабре 2001 года в Сеуле, Южная Корея. Расходы по поездке (проезд, проживание, питание) берет на себя организатор Кубка Украины, компания Samsung Electronics.

Сборная Команда Украины: одна команда из 5 человек Counter-Strike + 1 запасной игрок (которого команда-победитель определяет самостоятельно); три человека Quake 3 + 1 запасной игрок.

Призовой фонд чемпионата составляет \$300 000 USD.

Такие вот матрешки... Эх, и чего я, спрашивается, играть забросил, может, выиграл бы чего. Сувенирчик какой-никакой... Обидно, да? А если серьезно, так, как видите, есть за что бороться, есть из-за чего тренироваться, ну, мне, во всяком случае, так кажется.

Хорошо, что Samsung взялся за проведение такого чемпионата, а то странно получалось: в России вроде есть профессиональные игроки, которые ездят на крупные турниры и даже выигрывают, а у нас вроде как нету. А почему нет? Да потому что нет подобных турниров, негде тренироваться. Замокнутый круг вырисовывается, но вот, похоже, появился хороший шанс его разорвать.

Надеюсь, наши игроки не ударят в грязь лицом и в Корею. Сильно надеюсь. А пока ждем начала Чемпионата. Интересно, кто выйдет финал и проведется в Сеул? Делом ставки, амигос, делом ставки...



Продолжаем нашу экскурсию по ВДНХИ. Известный экскурсовод В. Попов расскажет вам, что в ближайшее время появится на карте Игрограда.

Василий ПОПОВ агентурная сводка по еcts*

«Из-за того, что работа Windows не была завершена должным образом, некоторые жесткие диски данного компьютера могут содержать ошибки...» Худой сутулый человек, с всполощенной черной бородой, мумра смотрел на желтую полосу, медленно ползущую вниз экрана. За его спиной неподвижно застыли две серые фигуры, облаченные в форму старших офицеров ДЗБР. «Маздой, он и в Африке маздой», — с чувством горько-меланхолической и смачно плюнул в являющуюся на стене фотографию Билла Гейтса. Подобные действия всегда помогали ему обрести душевное равновесие, однако сегодня даже это испытанное средство не работало. Выработанные годами чувствительности подсказывало ему, что это зрелище хорошо не закончится. Но отступать было уже поздно.

В эти дни в Игрограде было непривычно тихо. Да что там тихо, город был мертв. На улицах грудой ненужного железа застыли автомобили. Огромные небоскребы недоуменно являлись друг на друга черными провалами окон. Ни один звук не нарушал эту угрюмую тишину. И только на Почтовой площади зловеще мерцал темно-синий зев портала, внутри которого смутно угадывались очертания совсем другого мира.

Видержки из протокола следствия

«...после чего подсудимые, используя свое служебное положение, проникли на подстанцию Центрального Генератора и, угрожая оружием, заставили сотрудников направить потоки питающей город энергии в пункт X, где ими был создан портал, направляющий соединивший Виртуальную Реальность с реальным миром. Посредством этого портала один из подсудимых проник в лондонский выставочный центр ExCel, в котором в тот момент проходила ежегодная игровая выставка ECTS...»

Передвигаться было до ужаса неудобно, вернее непривычно. Виртуальное тело в реальном мире ежесекундно претерпевало удивительные метаморфозы, принимая все более и более причудливые

действия были рассчитаны по секундам и не раз отработаны на виртуальных тренажерах. Первым делом — в штаб-квартиру **Electronic Arts**. Известнейший публишер не принял участия в выставке. Однако за день до начала **ECTS** он продемонстрировал публике некоторые свои проекты. Взглянув мельком на **Medal of Honor**, который показался нашему герою несколько сыроватым (не зря отложили), но все равно поразил прекраснейшей графикой, он устремился к машине, где демонстрировали **C&C Renegade**. Что подоплесть, годы, проведенные в мирах Command&Conquer, не позволили ему пройти мимо этого проекта. Несколько привычных пасов руками перед монитором — и вот он в родной вир-



туальной среде. Погружение в игровую атмосферу прошло незаметно, как это всегда бывает, когда игра действительно хороша. Да, это действительно мир C&C. На горизонте виднелась фабрика по очистке тибериума, возле ворот которой разворачивалось несколько харвестеров. Неподалеку, внимательно осматривая окрестности, двигался патруль NOD. Тот залег за бургом, непривычно тиская в тонких руках снайперскую винтовку. В этот момент рев двигателей резко ударил по ушам и прямо над ним появился штурмовой вертолет GDI. Прежде чем он успел что-либо предпринять, вертолет выпустил по зданию несколько ракет. Взрывы смотрелись настолько натурально, что он на секунду забыл, где находится. Однако раздумывать было некогда. Короткими перебежками он устремился к ближайшему харвестеру, на ходу поражаясь огромным размером этой до боли знакомой машины. В этот момент он краем глаза заметил, как один из оставшихся в живых охранников взоросил автомат. «Эх, говорил мне мама, учись стрейфиться», — хотел подумать он, но думать было уже нечем. Мозги серой лужицей выплеснулись на чалый кустик, и он снова возник перед экраном монитора, за спиной у игрока, который с недовольным видом загружал демку по-новой. «Черт возьми», — подумал он, — похоже, что **Westwood** у действительно удастся сделать то, на чем

прокололись очень и очень многие. **Renegade** — это действительно игра из серии C&C, в ней сохранено все: игровой мир, атмосфера, а прекрасная графика, отличные текстуры, огромные открытые пространства, многообразие оружия и боевой техники, действующей без твоего участия, по-настоящему дают себя почувствовать рядовым бойцом этой жестокой войны. Короче, поклонникам FPS есть чего ждать. Когда там **Westwood** обещает закончить работу? К Рождеству? Ну что же, подождем. А пока нужно спешить.

Вихрем ворвавшись в выставочный центр, он первым делом устремился к стенду **Blizzard**. Где там у нас обещанный анонс нового суперпроекта «фабрики шедеров»? Да вот же он. На сей раз выгольцы затеяли онлайн-овую RPG, действие которой будет происходить в мире **Warcraft**. Впрочем, название говорит само за себя — **World of Warcraft**. Коротко и ясно. Собственно, что представляет собой онлайн-овую RPG мы знаем не понаслышке. Где ты там, родная Ультимал! Однако, **Blizzard** есть **Blizzard**. Графика просто ослепительная (это какой же канал понадобится, чтобы всю эту красоту созерцать?). На сегодняшний день в **WoW** живут три расы: люди, орки и иррноватого вида **ребятишки**, внешне смахивающие на минотавров, которых называют **Tauren**. Сам же игровой мир включает в себя огромнейшие пространства, среди которых вы встретите как знакомые ландшафты **Azerith'a**, так и абсолютно новые



области. Все делается, естественно, в 3D. Чем придется заниматься жителям **WoW**, я думаю, понятно. Жить. Общаться с игроками и NPC, объединяться в кланы, исследовать мир, воевать, торговать, плести интриги, изучать магию. RPG, одним словом. На дату релиза он не посмотрел принципиально. Знаем мы **Blizzard**, все равно отложит, затаит, продинамит.

Так, что у нас дальше? Стенд **SDV Software**? Знаем таких. Что они предлагают нам на этот раз. Очередную стратегию из времен второй мировой? Нет? А что же это за **Project Nomads** та-кой? Давайте посмотрим. Виртуальные те-



очертания. Но он не обращал на это внимания. Ведь неизвестно, сколько времени порни смогут удерживать Портал, а потому нужно спешить. Впрочем, все его



по превратилось в некое подобие спирали, и он мягко ввинтился в окружающую компы толпу. Во, наворот! Определить жанр этой игры с первого раза и не удастся. Тут тебе и action, и real-time strategy, и RPG, и леталка. Здесь за пять минут не разобраться, а у меня, собственно, и ихто нет. Так, давайте быстренько. Мир Project Nomads — это сеть островов, пар-



щих в воздухе. Мы с вами вживаемся в роль некоего **Wizard Engineer**, одержимого созданием собственной небесной империи. Итак, перемещаемся между островами, собираем магические артефакты, создаем различные станции, фабрики, заводы (все это в воздухе, не забывайте), которые начинают производить юнитов, призванных помогать нам в нашем нелегком труде. Естественно, не мы одни озабочены этой воздушной экспансией. Во врагах недостатка не будет. Кроме того, ветры и ураганы могут разнести плоды трудов наших почтенных вражеской эскадрильи. Об RPG-части скажем немного, но, судя по всему, наш летун (которого мы будем наблюдать со стороны, то есть нас ждет вид от третьего лица) будет со временем набираться опыта, осваивать новые заклинания и строить все более и более новаторские здания, производящие более крутых юнитов. Сам же мир планируется как что-то единое целое. То есть никаких локаций — куда хочешь, туда и лети. Полная свобода — это всегда приятно. Игра должна



выйти в середине 2002 года. Кстати, именно Project Nomads был признан на выставке лучшей PC-игрой. Нужно будет пригласить к ней повинателнее.

Так-с, что у нас дальше. Компания **Phantagram**, знакомая нам по стратегии **Kingdom Under Fire**, привезла в Лондон аж четыре игры. Давайте посмотрим. Ага, и корейцев не минула модная ныне тема онлайнных RPG. Первая их игрушка относится именно к этому жанру, называется она — **Shining Lore**.

Цветастая симпатичная графика в стиле аниме, веселенькие персонажи и... никакого насилия. Живи в свое удовольствие. М-да, может, кому-то это и придется по душе. Но не нам. Впрочем, долгие дискриминации! Официальный сайт игры находится на <http://www.shininglore.com>. Заходите, читайте, смотрите. А мы пойдем дальше.

Следующим номером идет футуристический 3D-action **Strident**. Вот, это уже поинтереснее. Обещается полная неллинейность. Одну задачу можно будет выполнить множеством различных способов. Кроме того, ожидается большой арсенал, закрученный сюжет и разнообразные миссии, в которых придется не только быстро и метко стрелять, но и активно задей-



ствовать серое вещество. Также упомянем **Kingdom Under Fire Gold Edition** — дополнение к старой стратегии — и перейдем к самому интересному проекту **Phantagram — RPG Duality**. Он перенесет нас в будущее — в мир развитых компьютерных технологий и гигантских корпораций, всемогущих гангстерских синдикатов и компьютерных ковбоев. Короче, в мир киберпанка. Здесь реальность плотно окутана вездесущими сетями киберпространства. Мы можем выбрать одного из трех предлагаемых героев, каждый из которых обладает определенным набором навыков и привлекательностью. Вы можете воплотиться в воина будущего — **получеловека-полукиборга**, оснащенного огромным количеством боевых имплантатов. А можете стать злитым **хакером** — грозой компьютерных систем. В конце концов, почему бы вам не попробовать себя в роли искусственного интеллекта, в котором пробудился не какой-то жалкий AI, а настоящий разум. Согласитесь, начало впечатляющее. Посмотрим, во что это все выльется.

Ого, а здесь правит бал наш старый знакомый — мэтр **Питер Молине**. Главно **Lionhead Studios** привез на выставку add-on к своему симулятору бога **Black&White** — **Black&White: Creature Isle**, в котором нам придется снова проявить свою божественную сущность и вести избранный народ к свету и процветанию. Кроме того, Питер анонсировал **Black&White 2**. Причем эта игра обещает быть более кровавой и жестокой, чем ее предшественница. Начнется она с глобальной войны, охватившей подвластный вам мир. Поселенцы довольно

неплохо овладели методами ведения войны, обзавелись собственными вождями,



которые хотя и не смогут тягаться с вами, будут играть значительную роль в жизни своего народа. Кроме того, просяквивали робкие слухи о возможности скрещивать между собой различных **Титанов**, добиваясь таким образом совершенно шизофренических сочетаний. Подождем — посмотрим, от Молине всего можно ожидать.

Не замечая препятствий, мчались он к стенду **Pan Interactive**, где демонстрировалась рабочая версия игры **Inter-galactic Bounty Hunter**, в которой мы должны будем выступить в роли охотника за призами, за деньги отлавливающего негодяев по всей Галактике, когда в голове прозвучал сигнал тревоги. Что? Какой портал? Портал!!! Он настолько увлекся выставкой, что забыл, что он здесь нелегально. Не чувствуя под собой ног,



он метнулся к туалету и, запершись в кабинке, произнес заклинание возврата...

Выдержки из приговора

«...Таким образом Верховный Суд Игрограда постановил: признать главу ДЗВР Ранда и старших офицеров ДЗВР А. Глюка и Тома /Дос/ Кертиса виновными и приговорить к ссылке в квартал Квестов до поступления новых распоряжений мэрии».

Объявление

«Мэрии Игрограда требуются специалисты по вопросам безопасности виртуальной реальности. Свои резюме высылайте по адресу games@mycomp.com.ua».

КОМПТЕКСТСЕРВИС
Tel: 216-5567, 274-5928
www.kite.com.ua

КОМПЬЮТЕР
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС

Летающие острова бывают не только в романах А. Бушкова. В небе Игрограда тоже замечено их присутствие. Кто живет на них? Давайте спросим у архитекторов.

NOMADS

Василий ПОПОВ

Мечта человека покорить себе природные стихии, наверно, немого моложе самого человечества. Казалось бы, сиди себе на отведенном тебе участке суши и радуйся. Ан нет. Все тянет куда-то. Кого за Большой Бугор, кого к Последнему морю. На закономерный, казалось бы, вопрос «зачем?», такие люди, как правило, ответить не могут. Да и нужен ли этот ответ? Во все времена на-



ходились безумцы, ухажившие от родного очага на поиски... чего? Да какая разница. На поиски новых земель или призрачной Синей Птицы. Не важно, что искать. Главное ИС-КАТЬ. Не сидеть на месте. Именно благодаря таким людям человечество и воцарилось на нашей планете. Сегодня по большому счету открывать уже нечего. Немного осталось на Земле мест, куда не ступала бы нога Вечного Странника. И все-таки жажда еще далеко не угасла. И вот уже опускаются первые ботисы в мрачные глубины океана, а первые озорлопы, презрев законы земного притяжения, взмывают высоко в небо.

Так уж повелось, что многочисленные писатели-фантасты на несколько шагов опережают технический прогресс. Вспомните описанные Беляевым подводные города, летающие острова Свифта. Людям уже мало просто заглянуть в запретные области. Им хочется стать полноправными хозяевами «враждебных» стихий. И ради этого они готовы пожертвовать очень и очень многим.

Именно в таком Вечного Странника нам и предлагаем перевоспитаться компания **Radon Labs** (знакомая нам по игре **Urban Assault**), которая под чутким руководством известного немецкого публициста **SDV Software** работает над созданием очень необычайной игры — **Project Nomads**. Когда SDV анонсировала начало работ над этим проектом, а случился это более полугода назад, большинство геймеров отнеслись к этому шагу с недоверием. Действительно, че-

го можно ожидать от такого взрывоопасного коктейля жанров. Тут вам и action, с видом от третьего лица, и RPG, и real-time strategy, и fly (назвать это fly-симулятором просто язык не поворачивается, поэтому пускай будет просто fly). Наворот, согласитесь, не слабый. Здесь уж одно из двух: либо нас ждет что-то принципиально новое, необычное и интересное, либо совершенно неиграбельный продукт. На сегодняшний день об игре известно не так уж много, однако то, что известно, заставляет меня склоняться к первому варианту. Итак, **Project Nomads**.

Представьте себе мир, который состоит только из воздуха. То есть в нем нет таких понятий, как земля и небо. Есть только небо, в котором медленно дрейфуют одинокие островки тверди. Летающие острова. Именно они и стали сосредоточением жизни в этом негостеприимном мире. Излишне говорить, что все его обитатели проводят жизнь в бесконечных странствиях между островами. Отсюда, кстати, и название игры — **Nomads** («Кочевники»). Однако способность к левитации не сделала их эдакими беззубыми онгелочками. Выжить в мире кочевников может только тот, кто обеспечит себя надежной базой, которую можно расположить только на островах. Следовательно, задача ясна: захватить как можно больше островков «небесной тверди». Как это сделать? Ну, этому кочевники учатся с детства.

А вот теперь пришла время познакомиться с главным героем игры — нашим виртуальным протеем. Он принадлежит к высшей касте «небожителей» — **Wizard Engineer**. Необычное сочетание, правда. И маг, и инженер. Вам это ничего не напоминает. Да-да, в этом мире тоже соседствуют магия и технология, однако, в отличие от **Arctanum** 4, сосредоточены они в руках одних и тех же существ (тех самых **Wizard Engineer**) и, следовательно, дополняют друг друга. В начале игры наш герой, фигуру которого мы будем наблюдать со стороны (вид от третьего лица) одиноко парит в воздухе. Однако в голове его уже давно зреют планы по созданию собственной «небесной империи». Найдя бесхозный островок, он быстро закладывает фундамент своего величия. Судя по всему, наш wizard — маг-предметник, и основой его сила заключена в магических артефактах, которыми он владеет. С их помощью он может создавать заводы, фабрики, электростанции, защитные сооружения и прочие здания, которые впоследствии будут производить юнитов, призванных помогать нам

в нашем нелегком труде.

Следует говорить, что летающие острова не могут похвастаться большими размерами и в самом ближайшем будущем вы станете ощущать недостаток места. Выход один — искать и осваивать новые земли. А потом еще и еще... Закладывать основу базы может только **Wizard Engineer**, и только с помощью артефактов. Причем их количество в игре, по словам разработчиков, окажется очень ограниченным. Поэтому придется десять раз подумать, какое здание построить, какое отложить на потом, а каким и вообще пренебречь. Ведь если вы поведете развитие в неправильном направлении, то в один прекрасный (вернее, ужасный) момент можете осознать, что не в состоянии продолжать экспансию, а это, как вы сами понимаете, не принесет ничего хорошего.

Помимо вас, в мире **Nomads** присутствуют еще некое количество **Wizard Engineer**, которые вряд ли согласятся делить с вами драгоценную твердь. А так как островов очень мало, то столкновения интересов различных «магов-технологов» обещают быть очень и очень частыми. К сожалению, неизвестно, чего наш герой стоит в воздушном бою. Будет ли он обладать какой-нибудь боевой магией и насколько хорошо владеет оружием. Но вот создать военную технику он однозначно сможет. И сможет во время боя «всклестить» в любую из юнитов своей армии. Судя по скриншотам и заявлениям разработчиков, нам придется воевать с помощью биллонов, дирижаблей и других подобных им аппаратов, которые не раз напоминали нам о временах начала технической революции.

К сожалению, практически ничего не известно об элементах RPG. Ведь если сила нашего героя заключается только в артефактах, то какие преимущества получит он с ростом уровня? Об этом разработчики скромно умалчивают. Логично предположить, что нам дадут возможность изучать новые технические дисциплины и строить более вавилонские



здания и более жизнеспособных юнитов. Но давайте не будем уходить в область догадок и подождем новых открытий **Radon Labs**.

Игра **Project Nomads** была признана на **ECTS** лучшей PC-игрой, а это о чем-то да говорит. Графическое исполнение (насколько о нем можно судить по скриншотам) на высшем уровне. Сама концепция очень нова и необычна. Как видите, игра обладает всем, чтобы стать хитом. Так что будем ждать. Релиз намечен на середину 2002 года.

Осмотр здания четвертых Героев, начатый в предыдущей экскурсии, продолжается. Да, NWC действительно один из лучших архитекторов нашего города.



Здравствуй, дорогой читатель. Поверь, я прекрасно представляю, что творится в твоей душе при изучении этой странички. Маленькой странички, посвященной будущему успеху (кто-то еще сомневается?) большой игры. К сожалению, это пока не рецензия уже вышедшего шедевра, а всего лишь очередное превью. Грустно, потому как по неписанным правилам журналистики второй раз после превью обычно пишут полноценный обзор. Обычно. Но только не в этом случае, так как все, что касается «героев», не может быть обобщенным по определению. Так что,ustra-



иваясь поудобней и анимай в суть очередных изменений, по разным причинам не поместившихся в очерке прошлого номера.

Для начала хотелось бы сказать о самом грустном изменении. О том, что выход игры перенесен с конца 2001 года на начало 2002. С одной стороны, это не вызывает бурных восторгов и взрыва радости, но если взглянуть на эту проблему с другой стороны, то невооруженным взглядом можно увидеть, как создателей беспокоит будущее их детища. Мало того, что внесено множество изменений и новаторских идей, так еще и глюки могут подпортить общее впечатление... Так что давайте с пониманием отнесемся к такому повороту событий и заставим себя еще немного подождать.

Более того, кажется, сами разработчики еще толком не определились, как и что будет в четвертых «Героях». Помните, я рассказывал, что планируется 7 кампаний? Так вот, не прошло и недели, как это число было сокращено до шести. Видимо, захотели приравнять количество приключений к числу разнообразий городов. Впрочем, на этом решили остановиться, только слегка приоткрыть завесу тайны, чтобы заставить стучать сердца преданных поклонников. Так, например, совсем недавно в Сети появился ролик, слегка разрывающий из-за какого-то «катализатора» пропавшего Elnahia и кто собственно такая эта Эмилия Нейтхвен. Расписывать тут особо не-

чего, надо просто посмотреть. Посмотреть на то, как в кровавой сече гибнут люди, как ноши друг друга две противоположности — клинки Армагеддона и Лыда, как они слились воедино, поглотив во взрыве многострадальную планету... А вот кому-то удалось спастись, не без чуда, конечно. В роли чуда выступает неопознанный летающий объект — обладатель пары чудесных крыльев, а в роли спасенной... Вы угадали! Конечно же, это наша Эмилия.

Теперь перейдем к тому, о чем я не упомянул двумя неделями раньше. Прежде всего, я практически ничего не рассказывал о новой магической системе и проведении сражений. Будем исправляться, благо, упущено много, а к сегодняшнему дню информации прибавилось еще больше. Начнем, пожалуй, с **магии**. Думаю, многие игроки соотсутят, что в предыдущих сериях эта система хотя и была в достаточной степени проработана, но вполне могла быть улучшена и дополнена. В первую очередь это касается принадлежности каждой школы к какому-то городу. Например, в четвертой части каждый город будет развивать свою особенную школу, а закладки типа **Magic arrow**, присутствующие в каждом замке, исчезнут. Более того, прикрепленная школа так или иначе будет влиять на жизнь замка: некроманты после отражения осады смогут «вокресить» павших солдат, люди получат возможность переманивать чужих воинов на свою сторону баррикад и т. п. Также ма-



гия стала сильно зависеть от пути, выбранного воином героем. Скажем, если ваш подопечный решил посвятить себя учению **Death magic**, то не то что голубя не воскресит, зуба не вычлест! Вот и выберите, какой кулдевик вам необходим. Потом все эти деления и распределения на классы изжили такое понятие, как **Spell Power** и, похоже, **Wisdom**. Теперь все будет решать то, как лихо вы управляетесь с тем или иным магическим скиллом.

Вот и подошли мы к самому интересному — **сражению**. Тут все просто хоро-

шенно взяли, перевернули с ног на голову и потрясли, как в свое время кот Бозлио — Буратино, и сказали, что так теперь и будет. Подразумевается, что результат выйдет лучше. Надеюсь. А теперь обо всем по порядку. Не буду повторяться и еще раз рассказывать о том, что герой сам может махать мечом на поле брани, а лучше сообщу о том, что там же он может получить по голове и другим частям тела. А потому, вместо законного хода, он имеет шанс опрокинуть за воротник... лечащее зелье или кастануть магию. Между прочим, пока ваш командир прокладывается в уголке экрана, армия вполне может зайти за пределы его ко-



мандного радиуса. Это раньше было — Чапаев на картошке объяснял, а сейчас — извольте — вперед и с шашкой наголо! Иначе бонусы, источаемые героями, не достигнут адресата.

Да и сам процесс передвижения подвергся, выражаясь языком белорусского лидера, «перетравиванию». Все решают две характеристики — **Haste** и **Movement**. То есть существо, может, бежит и быстро, но не слишком далеко. Потому у кого Haste больше, тем первым по полю боя и ходит, а вот уж на какое количество клеточек солдат продвигается, решает вторая величина. Но теперь выгода от первого хода становится более чем «распльывчатой». И знаете почему? Потому что атакующий отряд одновременно со своей атакой получает сдачу от обороняющегося. Дал орку по пятаку — получи прежде сдачу, а уж там погляди, кто первый упадет. Это же касается и долбонобных существ, обстреливаемых стрелков. Другое дело, что с введением «террорности» на поле боя появляются новые виды препятствий для ваших снй-перов и рождается такое понятие, как **line of sight**. Оно и правильно, иначе ваш герой первый бы слег, пронзенный стрелой/копьем/камнем/или чем они там еще пуляют, а так он может спрятаться за спины верных помощников. А еще изменится действие таких факторов, как **morale** и **luck**. Теперь удачливый воин будет отражать атаки с меньшими потерями, а более окрыленный, при прочих равных, стукнет первым. Кроме того, одетые на героя **артефакты** так же, как и скилл **combat**, будут оказывать влияние только на него самого. А вот для армии нужно развивать **facies**...

Уф... Однако, вроде уложился. А уж что не рассказав — не обессудте. Надо же и к ревью что-то приписать!



Вампиры возвращаются! Джордж Клуни разволновал далеко не всех из них. И теперь они поселились на территории Игрограда. Лучшие силы ДЗВР будут брошены на борьбу с этой страшной угрозой.

Максим ПАНАСЮК

FROM DUSK TILL DAWN

Минимальные системные требования обещают быть следующими: P2-300, 64 Мб ОЗУ+Direct3D-видеокарта.

Вряд ли читатель не видел фильм **Квентина Тарантино** и **Роберта Родригеса** *From Dusk Till Dawn*, что по-нашему — «**От заката до рассвета**» (1996 год). Учение в нем таких титанов, как **Джордж Клуни** и **Квентин Тарантино**, значительно повлияло на популярность этой ленты как в зарубежном, так и в отечественном кинопрокате. Было снято еще пару частей, а далее и за сериалом рукой подать. Первая часть вышла на славу, а вот далее все пошло хуже и хуже, ИМХО. И вот после пятилетнего победного шествия фильма, за дело взялась французская компания **GameSquad**.



Несколько поздновато. Вот америкосы обычно стремятся как можно быстрее выпустить игры по нашедшим хитам, в этом смысле французам за ними не угнаться. Но это только на первый взгляд. Французский издатель **Cryo** надеется сыграть на возросшем интересе к вампирной тематике в связи с выходом DVD-версии знаменитого фильма. Компания собирается, как уже понятно, поразить игровую мировую общественность виртуальным миром своим шедевром. И вот уже **Cryo Interactive** — издатель игры — представила на наш суд демо-версию игры. Скачать ее можно, скажем с <http://www.fileplanet.com/index.asp?file=63209>. A релиз *From Dusk Till Dawn* (FDTD) намерен на осень этого года. Жанр **ADVENTURE**, в чем уже можно убедиться, — **action-dventure от третьего лица**, и в основу сюжета легли события, которые происходят уже после того, как закончилась жестокая расправа в байкерском лагере **Titty Twister**.

Итак, после бурной ночи в баре «Трясающиеся Сиски» © наш герой **Сет Кокс** поудумывал и отдохнуть от всякой нечисти, от проблем, ограблений и заложников. Но не тут-то было. Повзвляли его и посадили в камеру смертников в неприступный пламенный форт под названием **The Rising Sun**. Впрочем, и в тюрьме можно жить, если бы не вампиры.

Да! Вновь нечисть! Везде вурдалаки и оборотни разных мастей. С этого момента и начинается игра. Наставляемый на путь истинный тюремным священником и сопровождаемый неуязвимым калейкой-охранником, Сет, воспользовавшись бунтом, отправляется... даже не спасать человечество, а просто желает выбраться из этой злосчастной баржи, кишущей сосулими кровью зловещими порождениями ночи. Он должен добраться до верхней палубы aka снова «дойти до рассвета». Сюжет не патристический, а чисто шкурный. Хочу жить и существовать! Несколько необычно, в большинстве случаев приходится спасать мир, человечество — одним словом, отстаивать чужие интересы, по дороге как бы учитывая и собственные. Здесь же, наоборот, прежде всего заботишься о себе, а затем уже и о мире, так, между прочим.

Что же нам обещают интересного в этой игре? Кровавую бойню от третьего лица в стенах тюремной баржи. Небо, облака, солнце — забудь! Действие происходит ночью и в закрытом помещении ©. Но это тебя не должно беспокоить, так как твое внимание будет всецело сосредоточено на отстреле разнообразных вампиров! Уже по привычке отстреливаешь кому-то ногу или голову, на свое усмотрение, но не обольщаясь, обезглавленное неподвижное тело вампира способно успешно регенерироваться и восстанавливать утраченную голову. В таком случае на него вновь придется тратить драгоценные патроны и время.

Боссы! А как же без них? Вы будете во-



влечены в увлекательные столкновения с разнообразными «продвинутыми» вампирами. Как заявил в интервью ведущий дизайнер проекта FDTD **Hubert Chardot**, «него стоит только бить с невидимым вампиром, расположение которого можно определить только по вспыхиванию от выстрелов его оружия и по следам на мокром полу». Полное интервью опубликовано на сайте http://www.noblepr.co.uk/Press_Releases/cryo/fdtd_qa.htm.

Вампиров, патронов, оружия обещают изобилие. Самый слабейший в арсенале — **tazer (электрошок)** — наносит мощ-

ный удар током врагам в ближнем бою. Далее по мощности следуют разнообразные **пистолеты, автоматы, винтовки, дробовики**, некий **flamethrower**, превращающий ваших врагов в бифштекс. Также в вашем арсенале **специализированное про-**



тивовампирское оружие: арбалет, подобие водного пистолета со священной водой, некая причудливая установка для метания дисков (bizarre CD launcher), расчленяющая недруга-вампира. Разработчики обещают, что без помощи в тяжелой борьбе с этими тварями они вас не оставят. Вряд ли миссия ты получишь **спутников**: охранников, механиков, морских пехотинцев и других оставшихся в живых обитателей **Rising Sun**. Правда, на твоем месте я бы им сильно не доверял. Кто знает, какая нечисть минуту назад пила их кровь? Но по сюжету их положено брать с собой, и ты будешь послушно соглашаться (то бишь сюжетец линейный...).

Но это все обещания, я же попробую высказать некое субъективное мнение. **Cet** — выпитый Джордж Клуни: разработчики даже не поленились воссоздать шикарную татуировку на правой руке ©. Но несколько непонятным мне показалось его первое оружие — именно **электроток**. Кто не в курсе — краткая справка. Какой бы фильм ни смотрел, какую бы книгу ни читал, везде одна и та же мысль: «Вампиры можно убить, либо загнав основной в сердце, либо окатив бесчестным рассолом. Ну, а идеальный вариант, конечно, серебряные пули, стрелы, колья в конце концов». Про электроток ни слова! В игре почему-то вампиров сделали очень и очень хилыми, умереть они могут даже от **tazer'a**. Далее — не могу понять, откуда по всей территории колонии разбросаны патроны. Мало того, патроны именно **СЕРЕБРЯНЫЕ**! Иначе от них не было бы такого ошущимого эффекта. Ну откуда в тюрьме строгого режима взялись ПАЧКИ!!! патронов с серебряными пулями?

Обещанного в интервью водного пистолета, арбалета или **CD launcher'a** в демо-версии обнаружить не удалось. Хотя именно их я очень и очень не прочь бы оп-

робовать в действии. А пока пришлось отстреливать вурдалаков из дробовика, UZI или, на худой конец, из пистолета. Но, вроде, зрелищности от этого не поубавилось. Все три вида огнестрельного оружия, пред-



ставленного в демо-версии, имели **лазерный прицел!** Эдакая замена обычному кресту посреди экрана. Вы знаете, красная точка на лбу очередного оборотня смотрится симпатичнее лобного, даже самого новорожденного крестика.

Немного поподробнее об оружии. Из огнестрельного самое слабое — **пистолет. UZI** отличается только скорострельностью. Точность обеих поражает, дырка в стене появляется именно там, где мгновение назад было красное пятнышко. Совсем другое дело — **каробина**. Один выстрел — семь дырок!!! Вот это здорово! Провода, на большом расстоянии заметно увеличивается рассеивание, но в ближнем бою превращает в прах с одного попадания. **Лазерный прицел** — хорошо, но в некоторых случаях луч лазера кажется толще, чем само дуло! И тогда на фоне блеклых полусумрачных красок торmented помещений исходящая красная полоса бросается в глаза и только отвлекает. В остальных случаях лучик окуротенный, даже временами мерцающий и практически незаметный. В момент выстрела луч лазерного прицела пропадает. Никогда не стрелял из оружия с лазерным прицелом и даже не знаю, к чему отнести это «новшество» — к досадному багу или оценить как приятность. Киллеры-геймеры, решайте сами.

Породолев искусственный интеллект. Не все вампиры, не обращая внимания на оторванную руку или ногу, помнят на тебя. Очередной выстрел и... о чудо! — они уме-



ют уклоняться от пуль. Кувырок в сторону. Ну, прямо, как в Unreal. После — рынок к тебе, и ты уже, не знаю, куда убегать, судорожно дергаешь спусковой курок. А поздно: половину жизни этот ублюдок уже успел забрать. Надо отметить, что эти гады имеют обыкновенные нападать сади. Подождут,

пока ты пройдеши, и свалятся с балкона прямо у тебя за спиной. Так что при входе в очередную комнату, у порога тщательно ее изучи и только после делай робкий шагок.

Тут еще один вопрос к разработчикам. Как вампир может забрать половину жизни? Если он тебя укусил, это значит, что ты непременно станешь вампиром. Ведь наполовину укусить он тебя не может! А в этой игре, когда тебя кусают, то просто отбирают здоровье. Есть тривиальная полоска жизни, при иссякании которой ты умираешь. Почему умираешь, а не превращаешься в вампира, — загадка. Если уж решили создатели обсасывать вампирскую тему, так делали бы это с пристратием ☹. А то даже интересы у местной (игровой) нечисти отличаются от привычных. Кровь сосать они не любят, зато убить тебя из дробовика — почти за счастье. А где, скажите мне, вы видели трех вампиров с оружием в руках, пытающихся тебя расстрелять? Отрядись они пользовались клинками, и такие штуки, как оружие, для них были чужды.

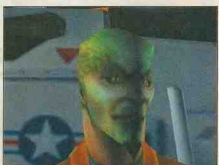
Несмотря на все несоответствия, необходимо отметить, что откровенной туфты в де-



мо-версии все же замечено не было. Все выглядит завершенным и продуманным. Иногда, при очередном попадании, камера замедленно облетает жертву, давая тебе возможность полюбоваться делом рук своих. В стенах остаются дырки от выстрелов. Очередь из UZI по телекамере вызывает в ней короткое замыкание. Попадание в трансформаторную будку сопровождается характерным треском и электрическим разрядом. Если у вампира отстрелило руку, он иногда приостанавливается, сprovождая взгляд отлетоющую конечность. Выстрел из дробовика в голову непременно ее сносит, а в туловище — отбрасывает врага, а если же противник убит, его тело валится на землю и рассыпается в прах. Все это неплохо сочетается с заставками на движке игры, в которых спутники рассказывают тебе, что же надо найти, куда пойти, что принести и т. д.

В общем, впечатление от игрового процесса осталось неплохое, хотя применяемые в FDTD визуальные технологии не есть что-то абсолютно новое и доселе невиданное. Игра разрабатывалась на основе комплекса **THEO**, результаты использования которого ты мог лицезреть в довольно уже стареньком и уже забытом 3D-action'e **Devil Inside**. Правда, разработчики утверждают, что FDTD будет существенно отличаться от своего предшественника, естественно, в лучшую сторону. Нелзя не заметить,

что для полного удовлетворения от игры конфигурации типа **Celeron-500/128/RivaTNT2pro-32 M6** мне показалось недостаточно, хотя заявленные требования наполовину ниже. А может, это были излишки данного движка?



Что-то оригинальное в игре, безусловно, есть, но исключительно по демо-версии делать окончательные выводы не стоит. Стоит дожидаться осени, когда состоится презентация. В Великобритании оно, вроде, намечено на середину сентября.

Не знаю, насколько корректно сравнивать 3D от первого лица и 3D от третьего, но все же попробую. Если тебе по душе неторопливое, по сравнению с Q3 и Serious Sem, нарезание шницеля, если ты, затав дыхание, смотрел вторую половину фильма «От заката до рассвета», то движку прогнать стоит. Самой плохой эта игра вряд ли окажется, но, чтобы сделать ее хитом, разработчиками придется потрудиться еще немало. Но если ты в восторге от динамики, движения, энергии, скорости, присущей Q3 и Serious Sem, то это творение тебе вряд ли понравится, особенно учитывая то, что подобную Serious'овскую графику мы увидим где-то в Unreal 2.0.

Примечание редакции. В Киевие появился диск с этой увлекательной игрой... Но на нем все та же демо-версия. Обидно, да!?

НОВЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ
virtual world

ИНТЕРНЕТ 128 Kbps/sec

ИГРЫ
лучшие компьютеры
для покупки: **ГЕЙМЕРОВ**
Samsung 17" плоский
GeForce 2 DDR
Pentium III 1GHz
RAM 128MB
мышь и клавиатура!

ЕАП

уни. Саксаганского 5

Вырежь, принеси и получи 20% скидку

Террористическая чума пытается свалиться на наш прекрасный городом. Подразделения контртеррористов, передвигающихся на машинах модели *Quake 1*, уже не справляются. Заменим движок на *Unreal*.

STRIKE FORCE

Том/Doc/КЕРТИС kurtis@torba.com

Меня довольно часто спрашивают, почему я не играю в *Counter-Strike*? Действительно, почему? Вроде, неплохой командный шутер, все в него играют, все прутся. Действительно ведь, неплохая игра. Раньше я отвечал просто: надоело. В самом деле, сколько можно? Два года, в какой клуб не зайдешь — всюду контра. В нее играют все, от пинеров до пенсионеров, просто повстрять какое-то. Что, за два года не вышло ни одной нормальной игры? Выходили ведь. Но контра все равно притягивает к себе новых и новых адептов контртерроризма и терроризма. А мне она надоела. Действительно, если говорить откровенно, графика в ней устарела, звуковое сопровождение не очень, только геймплей и берет. Неужели нельзя сотворить что-то наподобие контры, но отвечающее современным требованиям? Оказывается, можно, если только постараться.

Так вот, я не играю в кемпестрайк, потому что играю в *Strike Force* — предлагаю присоединиться, не пожалеете!

Из речи сержанта

Кто вы? Вы — солдаты элитного подразделения ударных сил. Вы — опора и надежда нашей демократии в борьбе с терроризмом и тоталитаризмом... Короче, салаги вы и салабоны, вот кто вы! Молчать! Что, думаете, прошли несколько войн и стали крутыми? Как бы не так! Вы — мясо. Обыкновен-

если убью вас я, чем если из-за вас пострадают люди. Вопросы есть? Есть, отлично. Тогда кросс — двадцать километров в полной выкладке, а потом я отвечу на ваши вопросы... Пока вы будете отжиматься.

Ударные силы — первое знакомство

Что же из себя представляет этот самый *Strike Force*? Очередная вариация на тему контрстрейка? А может, это долгожданный CS-киллер? Новое, понимаешь ли, слово в области групповых тактических шутеров? Давайте попробуем разобраться.

Итак, игра сделана на движке *Unreal* — точнее, его модификации, использованной в *Unreal Tournament*. О чем это говорит? О двух вещах — во-первых, что графика в игре, несомненно, куда более продвинутая и реалистичная, чем в CS; а во-вторых, что требования у игры повыше. Первое, несомненно, плюс, второе, увы, — минус.

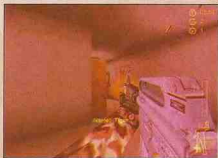
Действительно, графика производит очень приятное впечатление — анимация движений намного более реалистична, освещенность и полутени выше всяческих похвал.



ное мясо, и я здесь для того, чтобы сделать из вас людей или убить. Я читал ваши дела — стрелки мол мастера массовых убийств... Таким, как вы, место в больнице или детском саду, а не в элитных войсках! Вы — герои-одиночки, блин. Нам не нужны герои — они умирают первыми, нам не нужны одинокие волки, из-за них гибнут остальные. Нам нужна сплоченная команда. Что вы сейчас вытворяли на тренировке? Джонсон! Какого хрена ты поперся в комнату? Боевиков насмотрелся? Тебя что, не учили ничему в твоих гробовых зеленых беретках? Напарник открывает дверь, ты кидаешь гранату, потом заходите и стреляете — кого валнует, что комната пуста? У тебя что — гранат мало? А ты, как там тебя, ты снайпер или где? А если снайпер, то какого хрена поперся перед группой? Ты что, из снайперки с бедра собрался стрелять — или вообразил, что у тебя винтовка со штыком-ножом?

И откуда мне таких баранов прислать? Короче, у нас есть нервы, чтобы сделать вас нормальными людьми или поубивать. Лучше,

солдатом? Очень круто — почувствуй себя следопытом, найди врага по следам. Что еще радует, так это разнообразие карт: придет-



ся повоевать и в доме, и на открытой местности, и в тоннелях. Воевать будем днем, вечером и ночью — и тут вам очень пригодится прибор ночного видения. Особенно мне понравился один небольшой сценарий, действие которого разворачивается... на фронте. Не скажу на каком — темне, ночь, мало что понятно. Посреди карты расположился танк, палящий куда-то вдаль, лупит пулеметы, вспышки выстрелов, разрывы снарядов, окопы и колючая проволока. И где-то в этом аду находятся ваши враги, которых нужно найти и уничтожить. Очень лихо — один звук чего стоит! Полная поддержка A3D, что не говорит, это приятно — звук великолепно позиционируется и отчетливо слышно, где находится враг. Это очень здорово.

Во что играть будем?

В игре, во всяком случае, в версии 1.60, о которой я сейчас пишу, наличествует четыре режима игры. Первый — **SF-Deathmatch**, стандартное мясо, и писать о нем особо нечего. Выходим оружие и бежим всем убивать. Между прочим, режим прикольный: не любите, или еще не научились играть в команде — играйте в «мясо». Далее идет **SF-Team Deathmatch** — это, думаю, понятно: командный вариант, как в контре, на есть

Оружие выглядит как настоящее, стволы даже обтекаются металлом. Окружение — дома, внутренняя отделка помещений — контра даже рядом с ним не стоит по достоверности и совершенству графики. А чего стоят кровавые следы, тянущиеся за раненым

несколько различий. Первое — никаких заложников на карте нет. Просто две противоборствующие группировки. Второе — никаких денег за победу вам не дают, и покупать ничего не нужно. «Эта ухасно!» — воскликнут фанаты контры. А почему, собственно? Сколько раз бывало, что вы играете против более сильной команды и проигрываете, в результате у вас денег нет, и вы даже не можете купить себе нормальное оружие. Справедливо? Не очень. Далее, в игре предусмотрена **смена распунов** — вы появляетесь то в одном месте, то в другом. Добавляет разнообразия и улучшает баланс. Не секрет, что в CS существуют карты, на которых террористам играть гораздо легче — тут этого нет. Баланс — это всегда приятно. Следующий режим — **SF-Escape**, тут тоже все понятно и знакомо: задача одной команды — сопроводить особо важную персона VIP, ее изображает один из игроков, вооруженный пистолетом. Задача второй команды, естественно, помешать и убить VIP'а. Последний режим **SF-Hostage Rescue** тоже весьма интересен. Задача одной из команд — освободить трех заложников-генералов и довести хотя бы двух из них до определенного места. Роль заложников, ясное дело, играют боты. Террористы выступают в игру в тот момент, когда освобождены первый из заложников; их задача — помешать противникам. Просто и ясно. Кстати говоря, первые два типа игры поддерживают ботов, так что играть в SF можно даже дома. Но о ботах мы поговорим чуть позднее.

Где моя пушка?

Теперь о самом главном — об оружии. Что мы имеем и как оно стреляет?

Итак, контртеррористы имеют в своем распоряжении следующий арсенал: **пистолет Barrett**, **снайперская винтовка Barrett**, **помповое ружье Benelli M3**, **два автомата — M4 и HK G36S** (с оптическим прицелом), **два пистолета-пулемета — MPS-H и MPS-NAVY** и, естественно, **нож**. Террористы: **пистолет Glock**, **две снайперские винтовки — PSG1 и Remington**, **помповое ружье Benelli M1**, **два автомата — M4 и AK 47**, **три пистолета-пулемета — UZI, TEC9 и MAC10**, **нож**.



Кроме того, у тек и других имеются два вида **гранат** (боевые и ослепляющие) и **мина с дистанционным управлением**.

Такой вот арсеналчик. Маловато? В сомный раз, как бы мне. Оружие для любой местности и любого типа боя, причем, очень сбалансированное. Лично я, играя за спецназ, отдавал предпочтение автомату M4 — он очень хорош на средних дистанциях и неплох на малых, но на некоторых коротках луч-

ше пользоваться снайперской винтовкой, а если предстоит бой в маленьких помещениях, то Benelli M3 или пистолет-пулемет могут оказаться более эффективны. Учитывая, что попадание в голову из любого оружия фатально, а вот при стрельбе в корпус разное оружие дает разные эффекты. Единственное, что меня удивило, так это то, что, стреляя из Barrett'a, вы можете уложить противника одним выстрелом... даже попал ему в ногу. Вывод. Очень понравились мне гранаты — это вам не взрывпакеты из контры. Хороший бросок может отправить на тот свет двух, а то и трех противников, особенно если они были перед этим ранены. Так что в SF гранаты рулят однозначно. Да и **ослепительные** значительно мощнее их аналогов из контры — ослепляют человека довольно-таки надолго. Мины тоже штука весьма приятная и полезная, вносят в игру разнообразие и стратегический элемент. Кстати, взорвать их можно не только при помощи дистанционного взрывателя, но и метким выстрелом. В общем, круто. Кстати, учитывайте, что у каждого оружия своя отдача. Мне это очень понравилось — вы просто всем нутром чувствуете свою пушку. Причем это во мн CS, в котором вы не можете убить противника, стреляя в упор из



капаша длинной очередью — отдача, видительных и не очень. Первое: когда вы бежите с оружием, вы не видите прицела. Естественно — откуда прицел, если оружие у бедра? Именно поэтому в помещениях хороши пистолеты-автоматы, у них меньший разброс пуль. В режиме альтернативной стрельбы вы поднимаете оружие к плечу и целитесь, в этом случае прицел, естественно, виден, но уменьшается скорость вашего передвижения. Помоему, очень правильно. Далее, отсутствуют счетчик патронов — действительно, откуда на автомате счетчик? Будьте добры, считайте сами, сколько патронов вы выстрелили. И учтите: автоматическое оружие перезаряжаться не будет: не успели вставить новую обойму — сами виноваты. Пустые обоймы в игре выкидываются, а неострелянные складываются в подсумок, их потом можно дострелять. В игре присутствует режим стрельбы лежачим — очень удобно для снайперов, но... в этом режиме вы не можете двигаться. Почему, спрашивается? Будем надеяться, в следующей вер-

сии этот глюк исправят. Еще одно нововведение — датчик пульса: чем дольше вы бегае-те, тем больше устаете; соответственно, начинаете двигаться медленнее, стрелять менее точно, прыгать не так высоко. Кстати, скорость вашего передвижения напрямую зави-



сит от количества взятого вами оружия, а также от вашего самочувствия: раненые двигаются медленнее. Как видите, SF более реалистичен, чем контра. Да, чуть не забыл, еще одна приятная вещь — **стрейфы**. Что меня убивало в контрстрайке, это очень медленные стрейфы. Уйти с линии огня практически нереально — рудиться, в страйфровке такой проблемы нет, стрейф снова стал действеннейшим способом продления жизни.

С чего начать

Все очень просто, нужно за отведенное время затариться оружием из оружейного ящика. В «оружии» вы можете взять с собой только одно тяжелое оружие (автомат, снайперская винтовка, ружье) и одно легкое (нож, пистолет), или две гранаты (мину) — и, естественно, магазины с патронами. Кроме того, в запятой ранец дополнительно можно взять одно легкое оружие или две гранаты (мину) и магазины с патронами. Оружие, которое вы носите в запятой ранце, можно достать, лишь воспользовавшись специальным меню — смотрите, чтобы вас в это время не убили. И не забывайте, что чем больше вы на себя нагрузили, тем медленнее будете бегать. Да, если кончатся патроны, вам никто (кроме врагов) не поможет затариться ими посреди игры — это тоже плохо.

Вывод

А что тут говорить? Короче, перед вами крутой тактический мод для настоящих героев. Он не тянет на CS-клизера, но не уступает ему ничем. Играть в него клево и весело. Даже с ботами, хотя их интеллект заставляет (как обычно) желать лучшего. Графика модо сильно, оружие рулит по полной, великолепная озвучка и прекрасная сбалансированность придает игре дополнительный интерес.

А если серьезно, то действительно поиграть стоит. Научиться играть, если у вас есть опыт игры в контру, несложно, а некоторые нововведения и новые режимы действительно позволяют расслабиться и отдохнуть. Вроде и на контру похоже, а вроде и получше даже. Конечно, это не CS-клизер, во всяком случае, это версия, но, точно, игра, по качеству не уступающая контре. Во всяком случае, мне так кажется. Любо, но вы тут думайте, а я пошел гробить Банду.

Удачи!

Ну, а пока на мирных кортах нашего стадиона проходит теннисный турнир. Давайте заглянем туда и полюбуемся на наших спортсменов.

Спортивные симуляторы давно вошли в нашу компьютерную жизнь. Их основную массу составляют компьютерные игры, такие как футбол, баскетбол и др. Из одиночных же видов спорта реализован на компьютере только узкий круг экстремальных и теннис. О симуляторе последнего и пойдет речь в этой статье.

Выстрел разорвал очередного орка-разбойника на куски. «Держи свои двести золотых», — невольно вырвалось у меня. В это время Вирджил и Маркус рубили в калусту третьего разбойника. «Давайте быстрее, собираем все стоящее и идем дальше в Таранта», — выкрикнул я, обшаривая карманы последней жертвы. Мои спутники тоже взялись за дело. Через несколько минут мы продолжили свой путь.

Спустя несколько дней мы добрались до Таранта. По привычке зашли на телеграф. «На имя BondD ничего не приходило?» — заинтересовался я. «Сейчас посмотрим», — сказал служащий, открывая книгу, — ага, вот, только вчера пришла». Взяв листок и оставив пару золотых, мы вышли на улицу. Направляясь к магазину я развернул листок, итак, текст гласил: «Немедленно явиться в Кадетский Корпус Департамента Защиты Виртуальной Реальности для получения нового задания. Рандо».

Все вокруг застыло, даже чайка неподвижно замерла в воздухе. Посреди улицы открылись двери лифта, и я, не сбавляя шага, вошел внутрь: «Выходи».

Снова коридоры Кадетского Корпуса, вокруг снуют люди в одеждах разных времен и народов, и даже не всегда люди. Вен Доктор Кертис вышел из-за угла с нестройной толпой покемонов, наверно, читая очередную лекцию. А вот и стенд, сделанный из цельной каменной глыбы, сегодня он занимает полстены, хотя еще вчера был не



больше листа бумаги, да и надписи выдвигались, сменяя друг друга, без чье-либо участия. Наверняка этот стендик — дело рук Рандо, но откуда и как он его приволок, не знает никто.

Ищу на стенде себя, так, вот и задание: «Принятие в эксплуатацию здания **Roland Garros (Roland Garros)**, владетель — **Cryo Interactive**, подрядчик — **Carapace**, отделочные работы — **Nival** и **1C**. Адрес: квартал симуляторов, ул. Теннисная 9». Что ж, пойду на склад обзаводиться шортами, ракетками и ракеткой.

Еще со времен восьмидесятых приставок

производители пытались, помимо футбольного, баскетбольного и хоккейного, создать играбельный симулятор тенниса. Но, к сожалению, всегда получалось нечто более похожее на арканойд, чем на реальный теннис: игроки двигались по одной прямой и

подача. Появившийся принцип аккуратно загнанием в угол поля противника и... игра началась! Первый сет я продел со счетом 0:6, второй — 2:6, в общем, матч не удался. Надо сходить потренироваться, а то вспотел весь к концу игры и ноги еле переставляю. О, такие пироги с котятами, без тренировки тела победы не будет.

В любом виде спорта, чтобы достичь какого-то результата, надо учиться, и теннис — не исключение, а скорее подтверждение правила. Поэтому в игре введен **режим тренировки**, где Вы сможете не только научиться отбивать удары соперника, но к тому же отточить умение загонять мяч в самые немилые места поля, и обычным ударом, и свечой, где противнику не удастся его достать. В этом Вам поможет **стреляющая мячиками машинка**, по Вашему желанию она будет симулировать как основные удары, так и повторять их последовательно, для отработки перемещения по полю. Также в этом режиме Вам предоставляется уникальная возможность испробовать, как ведет себя мяч на разных покрытиях.

Режим матч позволяет играть и с компьютером, и с живым соперником. Можно играть вдвоем на одном компьютере как один на один, так и парами, а если есть двойстики, и четверком зовест. Вообще, возможность играть на одной машине дво-



ем — это плюс в пользу «Ролан Гаррос», ведь состязание с компьютерным соперником надежнее, а у человека умения развиваются, и через некоторое время он, возможно, тебя победит, даже если раньше проигрывал.

Режим турнир содержит в себе четыре разных турнира: **Ролан Гаррос (Roland Garros)** в Париже на грунтовых кортах, **Кубок Австралии (Australian Cup)** соответственно в Австралии на искусственном покрытии, **Открытый кубок Англии (England Open)** на травяных кортах и **чемпионат США (Championships USA)** на кортах с искусственным покрытием. Турниры очень хороши, да только, к сожалению, в них нельзя играть вдвоем, а то б такая веселуха была.



BondD

не могли даже подбегать к сетке. Так продолжалось довольно долго, и я уже не надеялся когда-либо увидеть нечто достойное этого элитарного спорта, но вот за работу взялись программисты из Carapace, а Cryo издало их творенье. Теперь у меня в руках умещается «Ролан Гаррос» в переводе от Nival и 1C.

Есть время разбрасывать мячики...

Как легко чувствуешь себя без пата, а ракетка ложится в руку не хуже топора. Ну, берегитесь противники, сейчас я вам мячей накапаю. Вот и улица Теннисная 9. Виднеются павильоны с закрытыми воротами и несколько стадионов с открытыми. Ко входу стекается народ. В основном это зрители, хотя среди них явно выделяются некие индивидуумы с ракетками, видимо, с ними надо и придется иметь дело. Попав на территорию комплекса, я набрал на расписании турниров и объявление о проведении матчей между желающими.

Попробуем сначала устроить матч. Выбираем **характеристики, ракетку и корт**. Начала матча, первая подача и... промах, вторая — промах, третья — тоже. «Да что же это за издевательство?» — не выдерживаю я. — И что это за кружок у противника в поле, он меня нервирует! Что? Да? Так это принцип...» Попробуем снова. Первая

Игра наша хороша... начиная сначала

Теперь, после тренировки, можно и в соревнованиях поучаствовать. Пойду-ка я для начала на чемпионат США. Та-а-ак, возьму себе характеристики вот этой китайца, эту большую ракетку и в бой! Хм, «**таблица чемпионата**» чемпи-



напоминает наш стенд, участники... какие-то новые имена, откуда они взялись? Хотя для меня не имеет значения с кем играть — всех парву!.. На втором круге встретился с новичком, у него оказалась большая ракетка (больше моей!) и улетная подача. Интересно, где он достал такую ракетку... После игры надо будет спросить... Да-а, серьезный был противник, хоть и с трудом, но справиться удалось. В финале попался знакомый игрок, поэтому победа была легкой, и как он до финала добрался, не пойму. Интересно, как будут чествовать меня, победителя? Что это они там несут такое в подворотню знакомому футляру? Неужели золотую ракетку!!! Нет, это всего лишь та здоровая ракетка, которой играл новичок. Она, конечно, не так желанна, как золотая, но, думаю, для завоевания одной пригодится.

Первоначально в «Ролан Гарросе» Вам доступно не все. После прохождения какого-либо турнира на любом уровне сложности Вам достаются бонусы: при прохождении на легком уровне за каждый турнир — по новому виду ракеток, на нормальном за Австралию и США — по ракетке, а за Париж и Англию — по новой игровку, и на сложном за Австралию и США — по игровку, а за Париж и Англию — по новому корту. В принципе, в иг-



ре получается восемнадцать разных ракеток, тридцать два разных игрока и шесть кортов. Число ракеток можно считать вдвое меньшим, так как они различаются только фирмой, а количество игроков чуть ли не четверо меньшим, так как по-

ловина из них отличается только именем (судя по фамилиям, они братья-близнецы), а теннисисты по характеристикам полностью равноценны теннисистам. Причем теннисисты не имеют реальных прототипов, они все — плод бурной фантазии разработчиков.

Да, на сложном уровне побить противника я могу лишь ракеткой, после игры, в раздевалке. И то если он не слишком сильный. А вообще, в рейтинге я поднялся, шутка ли, пройти четыре турнира на легком и нормальном уровне. Может, еще потренируюсь и все-таки промарширую победным шествием на сложном уровне.

Вкусности и приятности

В целом и обобщенно игра оставляет после себя приятное впечатление. Графика на уровне современных стандартов. Разрешение можно спокойно менять в пределах от 640x480 до 1600x1200. Движок качественно воспроизводит движения теннисистов, оцифрованные по технологии **Motion Capture**. Камера во время игры мо-



жет занимать три положения: за первым игроком, за вторым игроком и фиксированное. Повторы геймов впечатляют, как будто смотришь репортаж по телевизору, все очень реалистично. Музыка звучит только в меню, при этом на протяжении игры ее отсутствия не замечаешь: атмосфера корта остается приятной «на слух» без какой-либо музыки. В течение матча комментатор сообщает о ходе игры, а чтобы его голос не надоед, разработчики вставили сообщения для зрителей типа: «Займите места согласно купленным билетам» (наш перевод), прикол да и только. Сам процесс игры озвучен очень хорошо, как мячик от ракетки отскакивает, как ударяется о покрытие, даже можно по звуку определить, какое покрытие на корте. Зрители приветствуют заброшенный мяч, причем не каждый, а именно заброшенный с определенной долей везения.

Чем бы разработчики не тешили, абы не глюки

Красота графики не обошлась без глюков: если пользоваться записью, то при возврате к матчу может оказаться, что ваш игрок стоит спиной к полю, а как он при этом красиво отбивает мяч! Но стоит ему только чуть-чуть сместиться в глубь поля, и картинка пропадает. Борьбаться с этим глюком, переключая камеры в настройках. перио-

дически игра притормаживает даже на сильных машинах, особенно когда она обращается к CD.

И есть время собирать...

Итого, констатируем: «Ролан Гаррос» может стать первым игровым симулятором тенниса, который, вероятно, станет



на одну ступень с достаточно популярными симуляторами футбола и хокке с ним. И все благодаря тому, что Sagaros удалось сделать не только красивую заставку, но и качественную игру, что ныне среди разработчиков вроде бы считается не обязательным.

Фух, наконец, рапорт уже готов. Осталась еще пара дней до сдачи. Значит, можно продолжить свое путешествие по Таранту. Сейчас пойду одену свои доспехи, сниму эти пропатевавшие шорты и вонючие кроссовки, выброшу ракетку и возьму в руки зеркальную винтовку. Эх! Развернись душа, в Тарант смерть пришла. Это-то хочу меня не погоняют. Но... все-таки надо иногда на корт заходить, а то как зеркалку сделал, так и про топор забыл: совсем руками махать разучился. А в Корпусе скоро экзамены по физической подготовке, нужно хоть немного потренироваться.

Системные требования: DirectX 7.0, Pentium II или Celeron 233 МГц, 32 Мб ОЗУ, Video SVGA 2 Мб, CD-ROM 8х, звуковая карта, мышь.

ВНЕСТЕ МЫ НА ПРАВИЛЬНОМ ПУТИ

10 лет

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ-Multimedia-КОМПЬЮТЕР с 15" Samsung за 2000 руб.
предложение действительно до 15 сентября 2001 года.

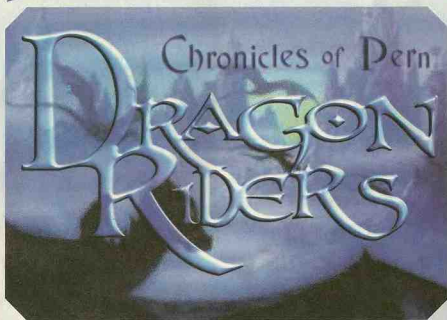
С/М Motorola Rockwell/Lucant 56K (интернет) от 77 руб.
С/М 2X/4X/6X/8X/10X Link Hayes 56K (интернет) от 160 руб.
CD-drive 40x 52x TEAC SAMSUNG SONY/ACTIMA от 160 руб.
Принтеры CANON HP/Lexmark EPSON/OKI от 248 руб.
Сканеры Artix/Primax/Mustec от 209 руб.

РАССТАВЬТЕ С СЕРВЕРУ ПО ОТДЕЛЕНИЯМ (БЕЗНАЛИЧНО!)
220-47-63, 240-43-09, 220-39-30

ИНТЕРНЕТ и радиомобильные линии по низким ценам ЗВОНИТЕ: 224-82-35
или скажите в шаговой доступности — ВЕСЕЛИТЕСЬ (до 15.09.2001г.)
МОБИЛЬНЫЙ 091 222.234.229 АТС

Киев, ул. Б.Хмельницкого, 26-6/35
тел./факс: (044) 226-47-63
246-43-89, 235-28-33
e-mail: info@incosoft.com.ua
http://www.incosoft.com.ua

А с крыши здания, построенного Ubi Studios Ltd, в наше небо стартуют драконы. Давайте и мы прокатимся на этих «милых» зверюшках.



Разработчик: Ubi Studios LTD
Издатель: Ubi Soft Entertainment
Жанр: RPG/Adventure
Системные требования: PII-233, 64 МБ,
 3D acc.
Multiplayer: нет.

— Скорпун! О, как же болит голова! — простонал Д'Кул, с огромным усилием отрывая голову от подушки. — Это бендское вино такое предательское и... акуное. Самое лучшее на Перне.

Д'Кул покачал головой и почувствовал приступ тошноты.

— Д'Кул! Ну, наконец-то ты проснулся. И сделай же что-нибудь со своей головой, мне тяжело с тобой общаться...



Д'Кул счастливо улыбнулся. Это Зент очнулся. Для любого всадника общества его дракона было лучшим на свете. Несмотря на плохое самочувствие, человек улыбнулся, вспомнил тот день 15 лет назад, когда он запечатлел бронзового Зента.

— Д'Кул! Неужели вино настолько залило тебе мозги, что ты забыл про мою спину. Ох, твое похмелье ужасно влияет на мое самочувствие. Возьми щетку и масло. У меня очень чешется спина...

— Но где же они?

Вот так начинается эта история, которую предла-

гает любителям компьютерных игрушек компания **Ubi Soft**, не один раз покорившая геймеров разного рода. Хотя все началось гораздо раньше, с американской писательницы **Энн Маккеффи**, которая создала многотомную эпопею под названием «**Всадники Перна**». У «Всадников» появилось много фанатов во всем мире (чуть меньше, чем у Дж. Р. Толкиена). Поклонниками пернской истории было создано несколько литературных и игровых сайтов в Интернете. Пожалуй, все шло к тому, чтобы увековечить где-нибудь пернских драконов.

В компьютерной индустрии стало очень модно делать игрушки по фильмам и книгам. Вот наконец добрались и до произведения Маккеффи. В одном из номеров журнала мы уже немного рассказывали о работе, ведущей над проектом, рабочее название которого — **Dragonflight** («**Полет Дракона**»). Именно таково название первого романа пернской серии. Но все в мире меняется. Изначально планировалось, что игру выпустит **Grolier Interactive**, но, как видим, разработчики предпочли **Ubi Soft**, а название игры стало звучать как **Dragonriders: Chronicles of Pern**. Естественно, от смены издателя, кое-что поменялось и в самой игре.

Что ж, для тех, кто никогда не читал этих книг, а о существовании пернских драконов впервые узнал из этих страниц, самое время рассказать немножечко об истории Перна. В созвездии **Стрельца** есть желтая звезда — **Ракбет**. Вокруг нее вращается планета **Перн**. Тысячи лет назад ее нашли земные колонисты и поселились на ней. Новый дом во всем был схож с Землей. Только лесов почему-то на Перне не оказалось. А все дело было в шестой планете системы, на которую никто особо не обращал внимания — а стало бы. Это небесное тело имело тре-

важное название — **Алая Звезда**. Колонисты не знали, какая опасность угрожает им от блуждающей в космосе алой планеты. Траектория космического странника раз в двести лет вплотную приближается к Перну и остается там примерно на 50 лет. Развившаяся на Алой Звезде жизнь пытается пробиться сквозь космическую пустоту и перебраться на живую и теплую планету. Это споры, которые, попадая в теплый воздух, преобразуются в серебристые **Нити**, способные уничтожить любую органическую материю.

Первое знакомство с Алой Звездой оказалось для пернентов катастрофическим. Вымерло почти все население, утеряны технологии. Последнее, что удалось сделать первое поколение колонистов, — разработать и завершить программу приручения и усовершенствования одного из биологических видов фойров (**fire lizard**) — огнедышащих ящеров. Судя по всему, гениная инженерия у пернеленцев была на высшем уровне, так как из маленьких ящеров им удалось получить крылатых драконов длиной до 50 метров. Они и стали главными защитниками Перна от смертоносных Нитей. Драконы об-



ладали телепатическим даром и были способны телепортироваться в любую точку планеты, главное, чтобы всадник смог мысленно передать крылатому дракону ориентиры этого места. После получения координат, драконы совершали Прыжок через **Промежуток**. Это странное и холодное место, в котором нет ни времени, ни пространства.

Драконы бывают зеленые, голубые, коричневые и бронзовые, самые сильные — самцы. Бронзовые становились спутниками золотых драконов, королей драконьего племени, а их всадники были вождями.

Всадниками драконов могли стать только мужчины и женщины, обладающие врожденным даром к телепатии. В момент заплывания из яйца дракон проходил **запечатление** — он выбирал себе друга-человека, который становился его всадником. Запечатление — это обряд, во время которого между новорожденным и человеком устанавливалась телепатическая связь, продолжавшаяся всю жизнь.

Племя всадников и драконов живет в **Вейрах** — пещерах, вырубленных в горах на месте полухристых кратеров. Один Вейр защищает несколько холмов. **Холд** — это поме-



стве (огромный каменный замок), которым управляет лорд, отвечающий за жизнедеятельность своего поселения. Это должность передается по наследству. Кроме холодов и



вейров, существуют еще и ремесленные гильдии: **кузнецы, лекари, арфисты** (по совместительству историки Перна).

Паки всадников и драконов стандартные: комната для всадника, а рядом пешере для дракона. Молодые драконы очень любят есть и спать. Во время сна они вырастают из своей шкурки. Она начинает трескаться, шелушиться и чесаться, поэтому всадник всегда должен хорошо заботиться о шкуре своего друга и втирать в нее масло. Иначе дракон не сможет полететь в Промежутке.

Вейров всего шесть. Самый главный из них — **Форт Вейр (Fort Weyr)**. С него-то начинается наша история, потому что именно там и живет главный герой Д'Кор. Когда он был еще мальчишкой и не запечатлен своего дракона, его называли **Дайкор**. (Как только обычный человек становится всадником, из его имени убирается гласная).

Время, в котором мы вступаем в игру, — конец седьмого прохождения Алой Звезды (Red Star). Прошло уже двести лет с тех пор, как ушла в Промежуток **Морита**, и только лет через четыреста должна родиться **Лесса**, о которой и рассказывает первый роман эпопеи «Всадники Перна».

В предистории к игре нам показывают, как Д'Кор запечатлен **Зента (Zenth)**, своего дракона. На Площадке рождений стояло два мальчика — Дайкор и Рос. Когда маленький дракончик вылез из яйца, Рос оттолкнул соперника и стал на пути у дракончика, на маленький Зент выбрал Дайкора.

Как вы уже поняли, утро Д'Кора началось с глубокой бодуны, который третирует его дракона (телепатия). Несчастный герой слишком уж переусердствовал с вином на тризне по госпоже **Вейра Налайе (Weyrwomen Nalaya) Моррат (Mor-rath)**, драконнице Налайе (единственной золотой на всем Перне), нужна новая всадница, иначе она не сможет справиться со своими обязанностями главы Драконьего племени. Ситуация такова, что в Вейре нет ни одной девушки, которая могла бы претендовать на место умершей госпожи Вейра. Значит, ее предстоит искать по всему Перну. Поисками кандидаток и предстоит заняться в Д'Коре, любимому и уважаемому человеку в Вейре. Но так как голову у него раскалывает до такой степени, что он не в состо-

янии даже сообразить, где находится масло и скребок для ухода за шкурой дракона, Зенту приходится помогать и подсказывать своему всаднику, что делать. Естественно, помимо поисков, Д'Кору придется распутывать всеские тайны, разбираться в конфликтах между всадниками, бороться с опасной эпидемией, разоблачать врагов, предателей и так далее.

Графически игра трехмерная, с видом от третьего лица. Камера не всегда правильно занимает позицию, на это можно исправить, переключив ее в ручное управление кнопкой «5». И если компьютер не притормаживает, смотреть это даже очень неплохо. Во время диалогов у людей меняется мимика, а когда проснувшийся дракон встряхивается, видно, как у него движутся мышцы под кожей. Местность тоже заслуживает похвалы — это красиво и впечатляюще, а всякая малая живность (ящерки, букашки) выглядит очень здорово.

Общая концепция игры — квест плюс RPG и немного примитивного action'a. Для прохождения нужно выполнять задания, решать puzzles и общаться с людьми для получения информации и новых заданий. А персонажей вам повстречается ой как много. Только непонятно мне что-то, почему это всадника (самая уважаемая каста на Перне) используют как самого обычного мальчишка на побегушках. А он, самое главное, под всех прогибается! За выполнения большинства заданий

Д'Кор может получить небольшой апгрейд уровня. Все задания достаточно важны, так как от них напрямую зависит доступ к следующим квестам. Например, если у героя не будет достаточно высокой репутации, его не допустят к участию в составлении карты Перна. Его слова просто поставят под сомнения. Кстати, главным советчиком станет ваш персональный дракон Зент.

Теперь о боевой фазе. В игре несколько видов оружия, которое Д'Кор получает от разных персонажей. Они же научат вас об-



ращаться с оружием. Первое оружие — нож, который отдаст вам живущий поблизости притень. Друг признается, что отобрал его у Д'Кора вчера во время пьянки, когда тот пытался выпороть из него стопе все лишнее (стыдоба!). Нельзя сказать, что искусство фехтования было в игре на высшем уровне. Шаг влево, шаг вправо — укол! Хорошо хоть противники попадаются весьма хлипкие. Да-а-а, любителям истинного fight'a делать здесь нечего. Правда, можно себя утешить, что боевик в этом случае не самое главное. Помимо **силы**, которая повышается в боях,

можно увеличивать и другие характеристики: **знание** — в беседе с персонажами, **здоровье** — в еде, **репутацию** — работа парламентером между персонажами и выполнения их задания. Кроме Зента, у вас может быть несколько фэйров (один из них в начале игры летает за повзвлым Д'Кором). Фэйры, как и драконы, бывают разных цветов и предположительно тоже обладают телепа-



тических способностями. О фэйрах можно почитать в библиотеке, где всегда найдется какая-нибудь полезная информация.

Огромное количество квестов невозможно запомнить и поэтому их лучше фиксировать. Для этого требуется отыскать **дневник** для записи всего, что происходит каждый день. Причем весь прикол в том, что дневник не понадобится, если Д'Кул не умеет ни читать, ни писать. Любое усложненное действие в игре требует наличия соответствующего skill'a. А для этого понадобится найти представителя нужной профессии и обучиться у него. Как ни странно, особо изощряться тут не надо: пришел, поговорил, послушал, что-то сделал, получил знание и ушел.

К сожалению, невозможно самому поуправлять драконом в полете. Здесь нет симуляторов-леталок, как в Dragonfly. Вы просто кликаете мышкой на карту и вперед... Минус в том, что перелет занимает 2-3 минуты. За это время можно полюбозоваться ландшафтами пропывающего вину Перна. Вообще-то, весь процесс игры в Dragonriders протекает очень медленно и поэтому может сократить процент любительски поиграть. Не всем же дано быть терпеливыми. И только перед приземлением нужно продемонстрировать собственные умственные способности: требуется выбрать хорошую площадку, где огромный вштер сможет приземлиться и развернуть крылья.

- ☞ **F1** — инвентарь.
- ☞ **F2** — дневник; после появления этой штуки в инвентаре, там автоматически фиксируются все происходящие события.
- ☞ **F3** — вызов дракона.
- ☞ **F4** или **Tab** — карта.
- ☞ **F9** — быстрое сохранение.
- ☞ **F10** — быстрая загрузка.
- ☞ **Esc** — вызов меню.

Мое мнение, что, несмотря на кое-какие недоработки, например, игра получилась очень неплохой. Графика красивая, музыка приятная. Стоит признать, что инсталл хотя бы ради того, чтобы полюбозоваться на пейзажи, пешеры и, конечно, драконов.

Сюжет тоже вполне удачный, особенно если вы любите фантастику.



Чернокнижник

Жанр: Action/RPG

Системные требования

минимальные: Pentium с MMX 233 МГц,
32 Мб ОЗУ, ≈700 Мб HDD free space;

рекомендуемые: Pentium 300 МГц,
64 Мб ОЗУ

Разработчик/издатель: E2 Soft, Avalon Studio

Издатель на территории СНГ: Руссобит-М

Создав человека, Бог удалился опочивать, предоставив судьбу нового мира в руки своих ставленников (наместников). Но уж больно они были не схожи и характерами, и мировоззрением. Их взгляды на будущую судьбу человечества не сошлись, и мелкие споры и распри переросли в кровопролитную войну. Полеми битвы послу-



жила наша брменная обитель, то есть саоданний Богом континент **Дман**, где и проживало человечество. А соседство было отнюдь не мирное и спокойное — сплошь одни гоблины да орки, вкупе с остальной нечистью еще похлеще, особой любви к людям не испытывающие (разве что в качестве мясного блюда ☹). Войну вели как люди, так и боги — и, вполне понятно, кто оказался в менее выгодном положении. Битвы были частыми и ужасающими по разрушениям, которые они несли, но вскоре добро восторжествовало, виновники конфликта были наказаны и изгнаны — короче, стандартный happy end. Однако вместе с изгнанными, людей покинули и все боги — они отправились в мифическую страну **Элохим**, куда взяли с собой **Избранных** из числа людей. И вот человечество осталось в одиночестве, без богов и их божественного благословения. Так начиналась история **Дмана** — ваша история.

Эта история не особо отличается от других. Мы все прекрасно знаем, что нам нужно пройти долгий и тернистый путь от зеленого, никому не известного новичка, до героя — спасителя мира и убийцы, самого плохого парня (кстати, если вы не догада-

лись ☹, именно такая миссия возложена на ваши плечи). Итак, приступили!!!

Что же в начале любой игры бросается в глаза первым делом? Естественно, графика: ведь встречаются по одежке, а провожают по... геймплее. Так вот, при первом взгляде на «Чернокнижника» любой человек, имеющий право гордо именовать себя геймером, воскликнет: «Да это же Дьяблос!». И будет неправ, так как Дьяблос здесь и не пахнет. Действительно, графически гейм очень смахивает на Дьяблос, причем даже больше на первую часть. Меня это повергло, по меньшей мере, в легкий шок, так и хочется крикнуть разработчикам: «Эй, ребята, но дворе 2001 год, а вы такое доделаете!». Хотя никто не помешал Blizzard'у в прошлом году выпустить вторую Дьяблос со спорной графикой, но ураганным геймплеем. Правда, справедливости ради отметим, что, с точки зрения авторов, графика — не самое главное в игре, но я уверен, многих отпугнет 640х480. И, конечно же, старая добрая изометрическая проекция, куда нам без нее.

Немного раздражает напряженку с графикой очень красиво прорисованные здания и ландшафты, особенно хорошо смотрятся снежные местности, монстры выглядят также весьма терпимо. И визуальные эффекты нормальные: вспышки от заклинаний, дождь, огонь. Но о самом главном вы уже, наверное, догадались сами — игра великолепно работает на старых компах, правда, занимает на винте около 740 Мб.

Но ведь графика — не самое важное, а скорее, второстепенное, потому что для игры решающим фактором является та самая



способная играбельность. Ведь, бывало, спешившая на игру — и сюжет ничего, и графика нормальная, но не идет, так как геймплей нулевой. Вот и настал черед поподробнее рассказать о самой игре. Итак, начинаются наши странствия по миру, как обычно в RPG, с генерации персонажа. Нам дается на выбор четыре класса персонажей: **рыцарь**, **воин**, **лучник**, **заклинатель** [маг]. Рыцарь имеет равную степень защиты и атаки и в качестве стартового бо-

нуса получает очки защиты. Воин больше всего подходит для ближнего боя и получает бонусовые очки атаки. Лучник, пожалуй, наиболее интересный персонаж, так как, обладая высокой ловкостью, он издалека по-кемперски выносит противников, и, случается, последние просто не успевают добежать до него. Заклинатель — самый обычный маг, стандартный хилак, способен лишь



произносить заклинания, да носить легкую броню.

Основных параметров в игре аж четыре: **сила**, **ловкость**, **телосложение** и **мудрость**. Они в свою очередь влияют на второстепенные (не по значимости), такие как **повреждение**, наносимое персонажем (к нему приплюсовывается бонус атаки тем или иным оружием), **степень защиты персонажа**, **процент попадания** [меткость] **своим оружием** и **уклонения от ударов противника** и еще некоторые другие. Эти показатели непосредственно воздействуют на боеспособность персонажа.

Каждому из персонажей изначально можно выбрать тот скилл, который в дальнейшем будет приоритетным. Например, воину — умение колдовать ☹, естественно, из этого ничего хорошего не выйдет. А из скиллов доступных умения обращаться с различного рода оружием: **тяжелыми топорами**, **острыми мечами**, **дальнобойными луками** и **смертоносными копиями**. Причем чем дольше вы используете тот или иной вид оружия, тем выше герой с ним обращается и наносит более серьезные повреждения врагу, так как повышается уровень владения вооружением (напоминает Gorky 17, там применялась подобная система).

О магических дисциплинах следует поговорить отдельно. В игре существуют три вида магии, и все они доступны при выборе умения кардования. **Обычное колдовство**, то есть разного рода **фейрболы**, **молнии**, **лечилки**, а также **защитные заклинания**, например, **невидимость** или **иммунитет к вражеской магии**. **Священные заклинания** — это в первую очередь различные **благословения**, **изгнания нечисти**

и заклинания правосудия. Возрадуйтесь, некроманты и прочие темные личности! Из сорока одного доступных в игре заклинаний девятнадцать приходится именно на темные. **Проклятия, отравления, вызывания темных душ и големов, адские заклинания, возможность превращаться в демона** — вот далеко не полный их перечень.



Некоторые из заклинаний становятся доступными только после выполнения определенных квестов.

По мере прохождения игры вы сможете прокачивать **навык карманной кражи**, дабы чистить карманы ближнего во имя благородной цели спасения мира ☺; **взлома замков**, дабы заниматься тем же, но уже с сундуками и шкафами; **навык торговли**, она понадобится, чтобы подороже сбить приобретенные вышеописанными способами. Ну, а как же в любой уважающей себя RPG без ловушек и скиллов, чтобы обезвреживать их? Чернокижик — не исключение. Более того, здесь даже присутствует два умения, влияющие на обезвреживание ловушек. **Восприимчивость**, помогающее их обнаружить, и **непоустыжливость** само **обезвреживание**, чтобы их ликвидировать. Кстати, помочь овладеть всеми вышеперечисленными «навыками» ☺ вам (немного похоже на Arcanum!) помогут NPC, как всегда, предельно меркантильные и ожидающие гонорара. По желанию можно выбрать **пол персонажа** (ни на что не влияющий), **цвет кожи, волос, причёску**. В итоге у «Чернокижика» неплохая ролевая система, хотя и несколько упрощенная.

Квесты в игре делятся на **основные** и **побочные**. Первые способствуют продвижению сюжетной линии, а вторые, соответственно, — обогащению героя важнейшей вещью в RPG — **эксперией**, необходимой как воздух и нужной для прокачки героя и повышения базовых характеристик, как-то: силы, ловкости, магии и проч. (за один уровень вы получаете десять очков). В большинстве своем задания примитивны — зачастую подземелий от тамошних обитателей — **монстров**. С подземными лабиринтами в игре весьма явный перебор — их просто много, причем чем дальше, тем более извилистыми и сложными они становятся, до еще и карта подземелья еле заметна и практически бесполезна (вначале я вообще ее не увидел). А по уничтожению всего движущегося и обнаружению качень нужного предмета, то бишь по выполнению квеста ☺, намного сложнее найти выход и вообще сориентироваться, куда идти. Нередко NPS и предлагают найти свой какой-нибудь потерянный или нелегитимно конфискованный

подлый вражьи артефакт, который находится преимущественно в подземельях, в окружении многочисленных врагов, иначе как в качестве потенциальной экспы не расцениваются.

Задания можно получить в **городах и поселках**, просто расспросив народ на улицах. Поселки окружены «живой изгородью», проломиться сквозь которую просто невозможно, несмотря на то, что «кустики» эти весьма реденькие. Вынужден идти через весь город и покидать его через официальный выход — ворота, — делая при этом по пути приличный крюк к месту назначения. Пару раз приходилось видеть забавное зрелище: стоит себе торговец/путешественник, а напротив него снежный человек или еще какой-то монстр, который торговца-то не трогает и даже внимания на него не обращает, а едва завидев меня на горизонте, сразу кидается в атаку, и еле успев я лужа достать и монстра того порешить, по ходу стрельбы поражаюсь собственной меткости и скорострельности (ну как можно так быстро из лука стрелять, при том еще и целясь и подливаясь на ходу, — не пулемет же все-таки). А человек, возле которого чудовище и ошивалось, все молчит: мол, ни-



чего не видел, ничего не знаю, и вообще, моя хата с краю (нет чтобы мне помочь, хоть бы кого-нибудь на помощь позвал, пока эта тварь оканная меня по кругу гоняла, — в чехарду ей/ему задумалось поиграть). Хотя и то верно, чего еще от этих торговцев ожидать, ведь главное для них — нажива, вот у нас, воинов, есть представление о чести и справедливости, конечно, пока они не вредят нашему кошельку.

Теперь пару слов о самих монстрах и боях с ними. Правда, после действительно страшных противников в **System Shock 2** (чему способствовала тамошняя непередаваемая атмосфера ужаса) местные могут вызвать разве что симпатию и умиление, если не сострадание — ведь как короток их век. Тем не менее, они не так уж и безобидны, как кажется на первый взгляд. Тактика их боя всегда одинакова и всегда примитивна: сплещ ближнего боя прут в лоб, ведь их количество — их единственная надежда на жизнь, а маги бязливо стоят по арда и спешно произносят заклинания в тщетной попытке поразить вас глубиной своих волшебных познаний. Никойкой вам тут групповой тактики со стороны врага, ни попыток заманить вас в западню. Не мечтайте и о том, что противники начнут преследовать вас по всей карте: пробовал за вами пару десятков метров, они отступят и как бы забывают и про погоню и вообще про

ваше существование (никак страдают тотальным склерозом). Очень быстро им возвращает память метко посланная стрела, правда, действует оно «лекарство» опять же недолго. Изредка встречаются особо мстительные индивидуумы — так вот, от них так просто не уйдешь.

По моему мнению, приоритетным оружием в игре является **лук** (даже в подземельях). Используя его, игрок в принципе может сражаться без ранений. Думаю, что магия в данной игре вообще не любитель. Для любителей же кровавой бойни в ближнем бою существует широкий ассортимент различного холодного оружия: от кинжалов и трезубцев до мечей и секир. Победить же противника в ближнем бою становится задачей весьма сложной, особенно если он не один. Многие враги вообще выносят вас чуть ли не с одного удара.

Никак нельзя не поругать ужасный и нелюбимый интерфейс. Например, чтобы что-то своровать, надо захватить **Ctrl**, на некоторых кнопках для сего действия интерфейс игры не предусматривает. Равно как и переключателю **бег/ходьба**, героя всегда двигается то ли быстрым шагом, то ли медленным бегом. Дневник хитро прячется вместе с картой (**Tab**) и включается перемещением курсора в нижний левый угол, том нужно кликнуть по стилизованному перу. Ходит ваш перс странно и замысловато, как будто сложнее всего ему идти прямо вперед, к тому же простая истина при кратчайший путь по прямой ему, вероятно, недоступна.

Звук ☺. Думаю, все понятно. Он под стать графике, музыки нет, озвучка мира крайне примитивная, при разговоре персонажи воспроизводят только приветствие, да и то не всегда. Во время игры настоятельно рекомендуется включать любимый **MP3 play list**.

И напоследок немного о геймплее. Он захватывает. И не смеяться, да, захватывает, несмотря на, мягко говоря, посредственную графику и не самое лучшее звуковое оформление. Я считаю, что после **Fallout'a** (не тактика!) ни одну игру не буду называть отстойной всего лишь из-за устаревшей графики. Создается впечатление, что разработчики поторопились, создав непло-



хую концепцию и игровой мир, но, воплотив все это на древнем графическом движке и забыв о столь важной для современных игр хорошей озвучке и музыке, что подчас очень сильно способствует погружению в гейму, как это было в **Fallout1/2**. Мне кажется, что «Чернокижик» понравится настоящим ценителям жанра, для которых внешнее оформление неважно.

Можно жить в самом лучшем здании мира, но не уметь применять все его возможности. Именно неопытным жильцам мы предлагаем почитать новую инструкцию по пользованию одной из самых популярных построек Игрограда.

ПРАВИЛЬНЫЙ КОНФИГ — ЗАЛОГ УСПЕХА!

Дмитрий АМПИЛОГОВ

Итак, вот и подошел срок регистрации на World Cyber Games, проводимый Samsung'ом. Все, кто хотел, подобрали себе клубы и внесли себя в списки соревнующихся. Теперь наступает время напряженных тренировок. Думаю, настало время еще раз поговорить о конфигах Quake 3, основных переменных и так называемых alias'ax.

Во главе угла всегда стоит графика. Каждый уважающий себя квакер настраивает ее так, как удобно одному ему. При этом многие не забывают перепарить ее у «кто-то». Казалось бы, верный тезис: «если c4-Terminator на таких настройках играет, то и я смогу», но не следует забывать о том, что каждый настраивает свой конфиг под свою конкретную машину. Если один геймер может себе позволить 1024x768, то для другого такая игра будет, мягко говоря, проблематична, ибо fps'y приобретут угрожающе низкие значения. А это подействует не только на качество изображения (рывки, так называемые **сауны** — подтика дающих с винчестера), но и на дальность прыжков, на точность прицела. Абсолютно невозможно играть против серьезного соперника, если его движения к тому же еще и прорисовываются рывками из-за тормозов компьютера. Со всеми остальными составными конфига проще — смотрите, как это сделано у остальных, изменяйте под себя. Помните, самое главное — удобство!

Вначале немного теории. Конфиг состоит из функций и биндов. Функции отвечают за определенные настройки и в подавляющем большинстве имеют значения «0» (выключено) или «1» (включено). **Бинд** — закрепление за клавишей определенного действия: **bind <кнопка> <действие>**. Например, **bind mouse1 kill 0**. Конфиги продвинутых квакеров содержат в себе **алиасы** — несколько биндов или функций, объединенных между собой.

Так как размер статьи ограничен, бинды мы рассматривать не будем — их премудрость постигается интуитивно при инспектировании файла **q3config.cfg** или любого другого конфига. **Unbindall**. С этой команды должен начинаться каждый конфиг; дабы настройки предыдущего игрока не мешали вам играть. Еще лучше запускать «reset to defaults» — вот тогда уже ваш конфиг стопроцентно будет выполняться на «чистых» квак-настройках.

Настройка видео

seta com_maxfps "120". Эта команда отвечает за максимальное количество прорисовываемых кадров в секунду.

seta fps_scr_conspped "999". Скорость выдыхания консоли. Можно неплохо пошутить над другом-найкином, выставив ее значение в «1».

seta r_displayrefresh 120. Частота развертки экрана, выставляя ее нужно как можно выше, дабы не устояла глаза.

seta r_fastsky 0. Единичное значение этого параметра отключает качественную прорисовку неба — именно его нужно крутить, когда возникают проблемы с «небесными плоскостями» в демах.

seta r_texturemode "". Метод наложения текстур на объекты. Объяснить этот параметр словами очень сложно — смотрите на скриншоты. Чаще всего используются значения этой переменной **"GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST"** и **"GL_NEAREST"**.

seta r_subdivisions 20. Количество полигонов на объектах. Чем больше это число, тем «округлее» будет выглядеть обстановка и тем меньше будет кадров.

seta r_fullscreen "1". Запуск игры в полноэкранном режиме.

seta com_blood "0". Отключение крови. Особенно эффектно это переменная выглядит вкупе с выключенным **cg_gibs seta cg_gibs "1"**. Разлет человеческих и нечеловеческих внутренностей по уровню. Замечу, что «разлетается» противник лишь в том случае, если после смерти он получил большой «минусовый» урон. Например, если вы сначала довели противника до 10/0, а затем прорейлили.

seta r_mode "3". Разрешение экрана: «2» — 512*384, «3» — 640*480, «4» — 800*600.

seta r_intensity "1.5". Интенсивность освещения.

seta r_gamma "1.8". Яркость изображения. Как и **seta r_intensity**, очень зависит от видеокарты. Настоятельно важным является значение gamma самих драйверов видеокарты.

seta r_picmip "3". Степень размытия текстур. Можно сказать, именно эти переменные стали бичем куз. Так уж сложилось, что подавляющей группе геймеров очень важно графическое оформление, в то время как у квакеров во главе угла стоит удобство, чтобы истреблять ближних своих было как можно проще.

seta cg_marks "0". Следы на стенах от применения оружия.

seta cg_shadows "0". Тени игроков и игровых объектов.

Серверные настройки и настройки системы

seta rconpassword "ne skazhu". Установленный rconpassword позволяет управлять сервером с удаленной машины и изменять на ней какие угодно параметры. Удобная функция для уп-

равнения «выделенный» сервером.

seta sv_pure "0". А это — средство борьбы с читерами. Единичное значение не пускает на сервер игроков, у которых в директории **baseq3** находятся те **pk-файлы**, которых нет на сервере. На деле же **sv_pure** чаще всего приходится выключать, так как почти всегда в ходе соревнования устанавливаются дополнительные карты, которых, очень может быть, нет на сервере.

seta g_synchronousclients "0". Синхронизация всех игроков для записи демофайлов (демо).

seta cg_forceModel "1". При включении этой функции все противники будут бегать в обличьях, идентичных модели игрока.

seta sv_hostname "Termination". Название игрового сервера, который требуется создать.

seta g_motd. Message of the day. Сообщение, которое будет видеть каждый, кто закончит игры на сервере.

seta timelimit "20". Продолжительность матча.

seta snaps "100" seta rate "3000". Настройки сети. Чем больше они, тем плавнее переключения противника и тем больше пинг.

seta g_warmup "40". Продолжительность разминки перед началом матча в секундах.

Настройки экрана

cg_drawtimer "1". Показ таймера.

seta cg_lagometer 1. Служение за состоянием сети. Очень полезная штука для отслеживания лагов.

seta cg_drawRewards "1". Эта функция показывает на экране ваши награды (humiliation, impressive, excellent).

seta cg_drawAttacker "0". Показ последнего пораженного вас игрока.

seta cg_drawTeamOverlay "0". Отображение состояния ваших тиммейтов. Значение [от 1 до 4] соответствует углу экрана, в котором будет размещена табличка.

seta cg_viewsize "90". Размер окна обзор.

seta cg_drawcrosshair-names "1". При включении этой функции каждый раз при наведении на оппонента будет появляться его имя.

seta cg_drawammowarning "0". Предупреждение об окончании патронов.

seta cg_simpleitems "1".

Единичное значение превратит из трехмерные модели «рулезов» в спрайты.

seta cg_drawgun "0". Отключение выбранного оружия на экране.

Управление

seta cg_bobup "0", seta cg_bobroll "0", seta cg_bobpitch "0". Покачивание при ходьбе.

seta m_yaw "0.022" seta m_pitch "0.022". Независимости от чувствительности мыши скорость перемещения соответственно по вертикали и горизонтально.

seta m_filter "1". Сглаживание движений курсора.

seta cl_mouseaccel "0". Акселерация мыши.

seta cg_crosshairHealth "0". Зависимость цвета прицела от состояния здоровья.

Личные настройки

seta color "7". Цвет эффектов.

seta sensitivity "10".

Чувствительность мыши. Один из самых главных параметров! Чем больше чувствительности, тем быстрее скорость вращения игрока и, к сожалению, тем тратится больше в оппонента.

seta cg_autoswitch "0". Автоматическое включение выбранного оружия.

seta name "Terminator". Ввод имени.

seta model "grunt/blue". Модель игрока. Первая часть задает название модели, а через косую — цвет кожи.

seta sex «male». Пол игрока.

seta handicap «100». Максимальное количество здоровья и процентное отношение повреждений, наносимых оружием. Так, с гондолом в 50 максимальным показателем вашего здоровья будет 50 и все повреждения, причиняемые вами, будут делиться на два.

seta cg_fov "104". Field of view. Наряду с sensitivity один из главных параметров в игре. Чем больше fov, тем лучше видно то, что находится сбоку. Правда, при этом все находящееся спереди немного «удалится».

seta cg_zoomfov "60". Степень приближения экрана при зуме.

Настройка рэйганга

seta r_railWidth "50", seta r_railCoreWidth "7", seta r_railSegmentLength "1000", seta cg_railTrailTime 600. Настройка эффекта и продолжительности выстрела из рэйганга.

Настройка звука

seta cg_footsteps "1". Звук шагов.

seta s_musicvolume "0". Громкость музыки. Ее я советовал бы отключить, чтобы ничто не мешало отслеживать события.

seta s_volume "0.7". Громкость звука. Очень часто при громкости больше 1-1.5 звук начинает хрипеть — в таком случае необходимо увеличить громкость в операционной системе и уменьшить s_volume.

Настройки OSP

OSP — модификация Quake III Arena, использующаяся на всех чемпионатах. Да и в клубах редко где увидишь игру без OSP.

seta cg_noProjectileTrail "1". Внимание! Отключение дыма ракет и гранат.

cg_altgrenades "1", seta cg_altplasma "0", seta cg_alighting "0". Соответственно, альтернативные гранаты, плазматан и шраф с лучшими визуальными характеристиками.

seta ch_crosshaircolor "7". Цвет прицела. Его также можно вводить не буквами, а словами. Например, ch_crosshaircolor «green». Очень удобная функция.

seta pmove_fixed "0". Функция, которая добавляющая компьютеру некоторое кол-во fps, благодаря чему прыжки становятся длиннее. Хотя, как по мне, дискомфорт от рывков экрана намного сильнее. Но подавляющее большинство играет со включенным «mjuvomo».

bind ins «ready». «Физическое» подтверждение готовности к игре.

bind home «pause». Администратор сервера может установить в игре паузу.

bind end «time». Минутный тайм-аут.

bind pgup «autorecord». Автоматическая запись демо, в названии которой будет дана информация об участвующих игроках, карте и времени игры.

seta cg_enableOSPDHUD "0". Включение OSP'шного hud'a с альтернативным отображением всех данных.

Ch_statusbarformat """. Настройка отображения количества жизни и брони.

Ch_weaponswitch """. Настройка отображения оружия. Следует заметить, что существует по 8 значений каждой из этих функций.

seta cg_enemymodel «keel/pm». Модель противника. В случае указания skins pm можно будет задать его цвет [cg_enemycolors 333].

Алиасы существует великое множество, перепробовать ими можно все, что только душа пожелает, но мы остановимся лишь на самых распространенных.

Переклечение оружия

F bind 1 «Weapon 1;cg_drawgun 0;cg_drawCrosshair 5;cg_crosshairSize 5;m_filter 1» bind f «Weapon 6;cg_drawgun 1;cg_drawCrosshair 1;cg_crosshairSize 23;m_filter 1»

При помощи этого алиаса для каждого оружия задаются свои фильтр, размер и форма прицела, а также появление его на экране. Очень часто изменяют цвет прицела и чувствительность мыши.

bind F5

g_synchronousclients 1;record ter;g_synchronousclients 0"

А это пример алиаса для записи демо. Он включает синхронизацию для разрешения записи, включает ее, а затем отключает.

g_synchronousclients — для большей плавности игры.
set ren0 "seta name Terminator; bind 0 vstr ren1" set ren1 "seta name ^3TerminatorR; bind 0 vstr ren0" bind 0 vstr ren0

Алиас любой степени закомпликант. Главное — самому не закрутиться!

set vdn vstr vol00 set vup vstr vol01 set vol00 "set s_volume 0.0;set vdn vstr vol00;set vup vstr vol01;echo Volume 1===== set vol01 "set s_volume 0.1;set vdn vstr vol00;set vup vstr vol02;echo Volume 2===== set vol02 "set s_volume 0.2;set vdn vstr vol01;set vup vstr vol00;echo bind uparrow «vstr vu» bind downarrow «vstr vd»

А это — часть скрипта для увеличения/уменьшения громкости; стрелка вверх увеличивает громкость, вниз — соответственно, уменьшает.

Ну, и напоследок хочется сказать о том, что стать «отцом» можно на любом конфиге — ну, или почти на любом. Живое доказательство тому — TerminatorR, автор только что разобранного нами конфига. Описать даже самые простейший коваковский конфиг в столь малом объеме, выделенном под статью — чрезвычайно сложно, но будем надеяться, что хоть какую-то пользу этот материал принесет. Так что создавайте свой конфигурационный файл, обзаводите его помощником, а затем /exec <конфиг.cfg> — и поехали!

"Никакая" телефонная линия? Не нужна надежная связь?

Возьмем старый добрый IDC 2814 BXL+! Отличное решение, это признают все. Не проведешь телефонного бездорожья, а гусеничный танк экстремальной проходимости, сметающий все на своем пути. И хотя буржуи вынудили INPRO снять их с производства в далеком 1998-м, они снова с нами!

\$95



Легендарные модели IDC 2814 BXL+ (ТЕ САМЫЕ, не ТЕМЫ) 6y, \$95, гарантия 1 год от сервис-центра тел.: (044) 463-7890 E-mail: support@idc.com.ua Подробнее — на странице в Интернет www.idc.com.ua/olds_r.htm

В квартале RPG все живут по разным законам. Чтобы не попасть впросак, их надо знать и чтить.

GURPS

Часть I: Ролевые системы, или Кайф и способы его ловли

Итак, этот материал — рассказ-солянка о настольных ролевых играх. С целью собрать воедино классификации и игроков, а также доказать, что не AD&D единым жив ролевик. Ну и, само собой, превью Гурпсы, в котором оно, по-моему, здорово нуждается. Так что попрошу быть снисходительными тех, кто об этом уже знает.

Задумывались ли вы когда-нибудь, дамы и господа, что вообще привлекает лю-



дей в настольных ролевых играх? Что заставляет многих, казалось бы, вполне нормальных товарищей играть в них до посинения? Все вроде бы ясно: люди моделируют некую альтернативную реальность. Совершают подвиги, развивают мышление, интеллектуально растут без риска не только погибнуть, но и навредить кому-нибудь другому, не получая ни лишних врагов, ни лишних зазис. И, естественно, получают удовольствие. На Западе этот процесс именуется «having fun», у нас — «ловля кайфа». Должна же до Конца Света хотя здесь, в игре, воплотиться заветная мечта: «И мне хорошо, и ближнему непоплох!» Почему же тогда эти игры, будучи введением сугубо положительным, столь мало распространены?

Ну, с СНГ все понятно — район нерентабельный. Доступ в Интернет есть у немногих, соответственно, некоммерческие ролевые системы достать сложно. О коммерческих и речи быть не может: ну не повезет умный американский дядя из крутой корпорации пачку пособий по своей ролевой системе, созданной для гениальных простых граждан США (родины компьютеров, Леонардо да Винчи, слонов и колес) в полудикую раннефеодалную страну

Россию, где наиболее цивилизованными существами являются медведи и недалеко от них ушедшие козаки?

Естественно, не повезет — что ему, своей фирмы не жалко, с русской мафией связываться? А если бы и повез — хватило бы ума у бедных крестьян купить махонькое такое руководство за каких-нибудь 300 баксов (вот сейчас, к сожалению, не шучу)?

Но, как ни странно, в Европе и Америке, где есть и руководство по ролевым играм, и деньги на их покупку, RPG (далее будем использовать это сокращение) хоть и являются достаточно популярным занятием, но раскручены не настолько, чтобы отнять популярность других, более вредных для здоровья способов ухода от реальности и ловли кайфа. А ведь ролевые игры — смешной, но все же способ ссадить людей с этой иглы государственного бизнеса.

Ограничение популярности ролевых игр, как ни парадоксально, лежит в этом же самом кайфе. Точнее, в способах его ловли. Как говорится, у кого что болит, тому то и рулит. У каждого игрока есть свой любимый стиль игры, своя структура игрового мира. При этом мало кто хочет делать из игры простую «приключенческую словеску», похожую на короткую сказку, или играть в солдатики. А существующие правила многим кажутся тесными.

Приведу пример. Компьютерный. Сидят за тремя разными компами три разных человека. Один играет в Diablo 2, второй в Baldurs Gate, а третий — в Fallout. Все трое считают себя ролевиками. Представили? А теперь представьте, что за ночь их вичестеры поменяли местами. Что произойдет на следующий день?

Если первобытному воину дать в руки электрическую лампочку, он начнет совать ее во все отверстия своего тела (пордоч) — в итоге и ее раздует, и сам порежется. А как же будет бровому дыблябскому варвару в Fallout'e? И мало что согласится ему объяснить, почему игра не закончилась после того, как он перебил ВСЕХ на карте. Аналогично дитя Баало стошнит в

триста тридцать седьмой комнате подземелья после убийства триста тридцать девятого скелета (два скелета стояли на входе). И долго придется объяснять Избранному, чем дракон отличается от огнеловящего гекко и как стрелять из ятагана.

К сожалению, и для настольных ситуаций примерно так же. Всем известна такая классификация ролевиков.

Тип 1. Настоящий человек. Рыцарь [вернее, поларин] без страха и упрека.

Тип 2. Настоящий ролевик. Человек, который из оружия предпочитает подвешенный язык и высокую харизму. В прямой бой



вступает редко, но он и без того бывает опаснее стихийного бедствия.

Тип 3. Мончкин. Существо, готовое на любое извращение ради собственной крутизны. Все действия мотивируются двумя фразами: «Убью!!!» и «На британский флаг порву!!!»

Тип 4. Веселый придурок. Считает своим святым долгом выделять дурацкие приколы.

Тип 5. Защитник зла: «В этой сказке добро должно проиграть!»

Тип 6. Тупица. Ламеры встречаются в любом деле.

В дальнейшем мы еще вернемся к этой классификации. Пока же разберемся с игровыми мирами. Выбор примерно таков:

1) реальные события (варианты на тему нашей истории);

2) фантастика:

а) фэнтези — миры магии и клин-

ков;

6) киберпанк — все вариации на тему будущего, от всеобщей компьютеризации и звездных войн до Земли после ядерной катастрофы;

в) коктейль из того и другого.

И опять-таки, кому что нравится. Мы рассмотрели способы получения кайфа и среду, в которой это будет происходить. Собственно, уже проявляется сама причина противоречия. А вот тип самого кайфа зависит от цели игры, модели, по ко-

казнь, ролевая игра страшна в первую очередь своей подготовкой. Ну, а теперь о самом главном — о выборе ролевой системы.

В принципе, настольных ролевых систем — как собак нерезаных. Самые популярные из них — незабвенные AD&D и их с ними, GURPS и Fusion. Существует еще куча «русских проектов» вроде «Эры Водолея», но их пропустим из-за низкого качества.

Часть 2: Гурпс — что такое универсальность

Собственно дальше наше повествование пойдет о **GURPS**. В первую очередь потому, что это наиболее развитая и знаменитая альтернатива AD&D, к тому же действительно универсальная система, подходящая для всех моделей, типов игроков и миров. Наконец, она более урожайна на компьютерные игровые реализации, чем AD&D — те же **Fallout**, **Арканум**, **Проклятые Земли** и т. д. Так что встречайте — **Generic Universal Role Playing System!**

Компания, подарившая миру GURPS, называется по имени своего создателя — **Steve Jackson Games**. Началось все в 1977 году, когда Стив и основал эту самую компанию с простой и незамысловатой целью — делать деньги. В итоге GURPS оказалась одной из самых удачных ролевых систем и принесла своим создателям мировую известность и мутные потоки зеленых бумажек — около двух миллионов только за последний год, плюс всевозможные награды.

возраста, навыков, телесной конституции и т. д. Можно, к примеру, сваять типичного Конано-варвора, мечту мальчика, за пять минут. А можно потрудиться, но создать перса под себя и заковать его в какой-нибудь XVI век, отыгрывая его как себя самого (кстати, при переносе персонажа в другое время или мир в GURPS возникает намного меньше проблем, чем в других системах). То есть для реализации самой сложной модели — самосовершенствования — GURPS подходит лучше, чем остальные системы.

Universal. Об универсальности Гурпс разве что поговорки не ходят. Можно отыграть любого персонажа в любом мире и в любой период времени. Отыгрывать кого угодно: филолетового дракона, разумного таракана, их внебрачного сына, того же тифинга с бастером (если делать нечего). В принципе, возможен почти что любой вариант.

Role Playing

(манчкином не читать — отгуляйте). Персонажа вы сгенерили — отлично. А как начесть отыгрывать? Надеюсь, вы не сделаете беззубого героя, выжимающего на костылях 80 км/ч, и не станете с особенностями «бюбэнь высоты» или «христианское смирение» бегать по горам и мочиться в них, что говорится, с криком «Эксплуатуйте!» Ибо в этом случае мастер

недостаток вам очки опыта, а то и выгнет из уже имеющихся. И наоборот, хороший отыгрыш должен поощряться мастером. Тут важно помнить, что в GURPS бой — это лишь одно из средств достижения цели, далеко не всегда самое хорошее. Нет, иногда и он необходим (вам не обязательно говорить по душам с монстром, атакующим вас). Но в большинстве случаев боя можно избежать хорошим отыгрышем. В конце концов, может, людоед стал есть людей просто от голода, может, можно его выпелить вместо того, чтобы зарезать (получите больше опыта). ☺

System. Основным сводом правил Гурпса является **GURPS Basic Set**. Распространяется бесплатно. Все остальные книги — это добавочные правила. Вообще-то они стоят денег, но многие российские и наши ребята с таким подходом не согласны в принципе, и на некоторых сайтах они лежат для бесплатного скачивания (тем более, что официального русского перевода, по-моему, не существует). Недостаточно вам, к примеру, основной магии — есть **GURPS Magic**. Хотите знать, как кромять всех, уклоняясь от отыгрыша, — достаньте **GURPS Munchkin** (да, и такое существует, к тому же это одно из самых продаваемых книг — манчкинов на свете много). Всего таких добавочных книг около 200 — **Fantasy, Bestiary, Cyberpunk, Low-Tech, Biotech, Space, Japan, Vampire, Psionic** и т. д. Но, в принципе, многим хватает даже сокращенного варианта **Basic Set** — **GURPS Lite**.

Продолжение следует...



торой она создается мастером. Будем считать, что таковых семь (классификация **Sevenor's** с сайта **Enjoy RPG**. Я с ней согласен, потому не особо извучив).

1) **История.** Модель, при которой игрок чувствует себя режиссером фильма, а не участником действия. Нечто вроде квеста с продвижением по сюжету.

2) **Театр.** Здесь режиссером уже становится GM, а игрок выступает в качестве актера, играющего роль. Ориентирована на отыгрыш.

3) **Моделирование.** Путешествие по игровому миру с подчеркнутой ориентацией на реалистичность.

4) **Социализация.** Игрок использует своего персонажа как возможность по-другому взаимодействовать с миром и с другими персонажами. Очень неплохая и полезная для здоровья модель.

5) **Игра.** Нечто вроде спорта или соревнования. Игрок использует персонажа для достижения строго определенных целей, GM работает арбитром.

6) **Отдых.** Ну, это просто выпуск пара. Игроки дурачатся в свое удовольствие.

7) **Самосовершенствование.** Игра в «самих себя» в непривычных условиях. Для GM — самый сложный вариант. Отличительные черты: а) высокий отыгрыш; б) многовариантность и нелинейность.

Выбор модели — вещь необычайно важная. Выбирая ее, мастер определяет и дальнейший стиль всей игры.

К сожалению, все портят миски. Геймер может заявить: «Я хочу играть во что-то наподобие «модели самосовершенствования» — круто звучит!» — и через пять минут игры попытается вырезать весь город. Особенно манчкинство процветает у нас, в СНГ — вероятно, в силу новизны игровой ризли и остроты чувства. Проблема в том, что найти в нашей стране, к примеру, настоящего ролевика (я уже не говорю о настоящих людях) сложнее, чем партий первого уровня замочить красной дракона. Отсюда вывод: как и любая



Собственно, а почему GURPS? Изначально это обреченность была шуткой, временным обозначением для создаваемой системы — пока не найдется лучшее слово. Не нашлось. Расшифруем.

Generic — начинается все с генерации персонажа. Каждый персонаж в идеале создается целостно, с учетом привычек,



Продолжаем рассказ о новых заклинаниях, поступивших в распоряжение магов — повелителей Пяти Стихий.

Свогки с Фрономор

MAGIC

The Gathering

Tom/Doc/KEPTIC Keris@torba.com

Ну вот, вернемся снова к Мэджик, а точнее, к седьмой редакции — в прошлом номере журнала я немного о ней уже рассказывал, теперь продолжу.

Начнем, как говорится, сначала. Как вы уже знаете, карты бывают трех типов — **комоны** (обычные), **анкомоны** (необычные) и **рары** (редкие). Естественно, наиболее ценные карты — это рары. Так вот, в «семе-рке» вышло 350 карт, из которых 20 земель, 110 обычных карт, 110 необычных и 110 редких. Как видите, довольно большой сет.

Тут меня спросили, а чем уровень **advanced** отличается от «эксперта»? В чем, собственно, разница? Поясню: во-первых, на сегодняшний день в «эксперте» преобладают многоцветные колоды; во-вторых, многие карты имеют (или имели) специальные свойства, влияющие на игру — например, кикер, или эхо, или фэйдинги.

То есть правила игры экспертными картами несколько сложнее и разнообразнее, и, соответственно, изучить их немного сложнее. Именно поэтому знакомство с Мэджиком я рекомендую начать именно с седьмой редакции. Тем более что много «семе-рочных» карт отлично играют и в экспертных колодах. Просто не стоит прыгать через ступеньки — можно упсть и разбить голову ☹.

Теперь пару слов о **преконструкциях**. Преко-нструктед — это специально собранная визардами колода, подчиненная какой-то идее. Создатели Мэджика утверждают, что такие колоды сбалансированы и ими можно играть. Можно. Спорить не стану. Против таких же преко-нструктов. Так что, если есть желание начать играть сразу, можете просто купить себе и другу по собранной колоде и приступать к игре. А вот какие преко-нструкты есть в семерке.

☛ **Armada Theme Deck** — это белая дека, с моей точки зрения, наиболее сильная из всех преко-нов; в ней есть не-

сколько весьма неплохих карт, которые ее вполне окупают (**Glorious Anthem** и **Longbow Archer**). Судя по всему, ее создатели пытались показать, как выглядит **вина** (быстрая колода). До правильной вины этой деке далеко, но общий принцип понять можно.

☛ **Bomber Theme Deck** — синяя дека; попытка продемонстрировать, что такое контроль. Контроплены. Бумеранги и много летающих созданий. Играть можно, но особо ценных карт в ней нет.

☛ **Decay Theme Deck** — о, черный цвет! Всех убью, один останусь! Глядите, как играют черные — дискорд и уничтожение существ противника.

☛ **Infestation Theme Deck** — красная дека с гоблинами. Идея ее проста — закидать противника директами и затоптать глобали.

Есть несколько карт довольно неплохих карт.

☛ **Way Wild Theme Deck** — ну, думаю, вы и сами догадались, что это зеленая дека, для тех, кто не знает (или, наоборот, знает слишком хорошо), что такое **бита-ун**, — очень много толстых существ, которые прут и прут, толча противника.

Как видите, преко-нструктеды есть на любой вкус и цвет ☺, и каждый из них не- сит в себе какую-то идею, показывая ка- кой-то тип игры. С моей точки зрения, для начала весьма неплохо. Естественно, на

турнире с такими деками делать нечего, но ведь наша задача научиться играть, понять специфику колод, научиться правильно оценивать карты. С этой задачей преко-ны справляются.

А что делать дальше — ну, научились вы играть в Мэджик, поняли принципы... Собрать турнирную колоду — вот в чем вопрос.

Есть несколько путей. Вариант номер один — постоянно покупать новые бустеры, находить в них нужные карточки, ненужные менять или продавать. Только сразу дам совет — когда вы купите бустер, рядом наверняка найдутся люди, которые предложат вам поменяться картами — не спешите, найдите незаинтересованного человека, который оценит ваши карты и то, что вам предлагают на обмен, — карты ведь денег стоят, и иногда не малых...

Вот, к примеру, список самых дорогих карт семерки с их примерными ценами на рынках:

Adarkar Wastes — 5 у. е.;
Birds of Paradise — 10 у. е.;
City of Brass — 6 у. е.;
Coat of Arms — 7 у. е.;
Elish Piper — 4.5 у. е.;
Glorious Anthem — 4 у. е.;
Howling Mine — 3.5 у. е.;
Millstone — 4 у. е.;
Shivan Dragon — 6 у. е.;
Static Orb — 4 у. е.;
Wrath of God — 6 у. е.

Как видите, в семерке есть достаточно дорогие карты. Прошу заметить, что в список вошли только самые ценные из них; цены же очень приблизительны, как вы понимаете, ведь они постоянно меняются.

Вернемся к собиранию дека. Как я уже говорил, первый вариант — это обычная покупка бустеров в надежде что-то найти. Вариант второй нравится мне гораздо больше, поскольку он интересней — зачем тупо покупать бустеры, если мож-

но играть **драфт**?

Что такое драфт? Это такой формат турнира — для того чтобы принять в нем участие, вам нужно три бустера. Игроку (обычно) восемь человек — все садятся за стол, по команде судьи вскрывают первый бустер и в течение минуты или сорока секунд внимательно изучают карты — ваша задача выбрать ту единственную, которая вам понравилась больше всего, после чего передать карты соседу слева. Соответственно, сосед справа передает вам свой бустер, затем все повторяется сначала. Потом вскрываете второй бустер (теперь карты передаются про-



тив часовой стрелки), а потом и третий — в результате у вас на руках 45 карт, причём именно тех, которых вы сами выбрали. К вам пришла нужная рара? Берите. Просто дорогая карта? Хватайте. Просто карта, которая подходит колоде, которую вы пытаетесь собрать? Вообще великолепно. Теперь вы добираете себе необходимое количество земель и строите колоду — в ней должно быть не менее 40 карт. Все. Можно играть. После игры все надорафченные карты ваши.

Я думаю, игра draft гораздо интереснее, чем просто покупать бустеры — и карты себе берешь, и в турнире участвуешь, и выиграть что-то можешь. Причем в драфте все зависит только от тебя — от умения играть, умения собирать колоду, ну и, конечно, от везения. Если ты выиграл, никто не сможет сказать, мол, игра не умеешь, зато у тебя куча денег и потому крутой колода.

Иногда я сталкивался с тем, что люди не играют draft, мотивируя это тем, что не умеют — извините. Если вы не пробуете, то как, объясните, вы сможете научиться. Кстати говоря, для тех, кто не умеет играть, в клубе «Легенда» проводят клубные драфты — т. е. драфты на клубных картах. Естественно, вы ничего себе после игры не забираете (если не выиграете бустер), зато можете поучиться играть. Так что рекомендую.

Есть еще третий способ собрать колоду — покупать и выменивать карты по одной. В принципе, это самый простой из способов; главное — точно знать, что вам нужно и сколько оно стоит.

А как узнать, какую колоду собирать?

О, это очень непросто, этому нужно учиться. Для начала просто посмотрите дек-листы победителей, положите по сайтам, посмотрите, какими колодами играют люди. Потом попробуйте потестить понравившиеся вам колоды — для этого вовсе не нужно покупать все карты, просто напишите названия недостающих карт на бумажках — это называется **прокси-колода** или просто прокса. А теперь попробуйте поиграть этой деккой против других известных турнирных дек. Нормально играется? Значит, можно собирать — и не надеетесь собрать декку, которая будет рвать всех; такого не бывает. Главное, чтобы она выигрывала у основных дек, которыми играют ваши противники.

Очень хорошо помочь в какой-то тим, т. е. команде, — в тиме вас научат правильно играть, соратники помогут спортировать карты и протестировать декки. Если вы попали в тим, где есть опытные игроки, они многое смогут вас научить и во многом помочь. В общем-то, простая арифметика. Предположим, вы решили



Настольные стратегические игры

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 461-3161
E-Mail: sales_kiev@sargona.ru
http://www.sargona.com.ua
Адреса наших дилеров:
г. Киев, ЦУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
клуб «Легенда», т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильковская, 10
клуб «MagiCLand», т. 490-26-50
г. Киев, ул. Соломенская, 33,
клуб «Качи», т. 568-02-15
г. Киев, ул. Кулибника, 3, ст.м. «Нивки»,
Комп. клуб «ТНТ», тел. 251-2466
г. Киев, ул. Дзержинская, 2,
магазин «ComputerLand», т. 490-67-92
г. Киев, ст.м. «КПЦ», 15-й корпус НТУУ «КПИ»
г. Киев, ул. Металлиста, 6,
магазин «АМВ-канцтовары»
г. Киев, Торговый центр «Квадрат/Світ кири»
на ст.м. Арсенальна
г. Киев, Торговый центр «Все для дому»,
на ст.м. Дружбы Народов
г. Киев, ул. Тимошенко, 29, ст.м. «Минская»,
комп. клуб «Консоли», тел. 411-90-86
г. Киев, кинотеатр «КИЕВ»,
комп. клуб «Убежище-131», тел. 239-14-97
г. Киев, ул. А. Малышко, 3-Д,
Магазин «Дом игрушек», тел. 644-33-35
г. Львов, ул. С. Крушельницькой, 2,
клуб «Нептун», т. (0322) 72-88-50
г. Севастополь, ул. Горького, 25-Б
комп. клуб «Дракон», т. (0692) 57-95-25
г. Ивано-Франковск, ул. Чорновола 128,
комп. клуб «Киберия», т. (03422) 3-22-19
г. Харьков, ул. Рильского, 19,
магазин «Legosky», тел. (0572) 43-24-26
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А,
гостиница «Металл», корп. Б, ком. 303,
клуб «Гильдия Магов», тел. (0572) 280519
г. Николаев, ул. Перемогівська, 3,
компьютерный клуб «Жако», тел. 3-16-98
г. Луганск, ул. Ломоносова, 98,
магазин «Пласири», тел. (0642) 34-52-56

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

собрать колоду, которая стоит 100 баксов. Легко это сделать в одиночку? А если в тиме четыре человека, и они согласились вам помочь? А если собирать декку не на себя, а на тим — сначала одну, потом другую и т. д.? Правда, так гораздо легче?

Конечно, в тиме есть и отрицательные стороны (например, вы решили выйти из него — как делить карты?), но все это решаемо — я сам последние полтора года играю в тиме и мне это нравится. Правда, но осталось всего два человека, так что если вы решили серьезно заняться Мэджиком — милости просим в тим к Керсти. Научим и не обидим.

Кстати говоря, вы в курсе, что в октябре появится новый блок — вместо уходящих Масок на свет выйдет Одиссей! Это очень интересное событие, еще бы: новые карты, новая игровая механика. С выходом этого блока в Мэджике очень многое может поменяться. Так вот, как правило, перед выходом каждого сета в клубках проходит пререлиз — игра в формате **снелд**. Вам выдадут один стартер и два или три бустера новой редакции, вы их перелизуете, а потом собираете из них колоду и играете. Призы на пререлизе весьма радуют; к тому же учтите, что карты в свободной продаже появятся только че-

рез несколько недель, а у вас они уже будут! Попробовав их в деле, на турнире, вы сможете понять, что нового принесшедший сет, к чему нужно готовиться, что собирать. Одиссей выходит (примерно) 10 октября, где-то в это же время состоится и пререлиз. Если интересно, просто позвоните заходите на сайт **киевской Саргоны** (www.sargona.com.ua), там должно появиться информация.

Ну, а напоследок я дам некоторое количество полезных ссылок.

• www.mtg.org — огромное количество информации о Мэджике, куча статей, обзоры турниров, примеры дек, множество полезных ссылок и, естественно, форумы. Один из самых сильных русскоязычных ресурсов.

• www.mana.ru — сайт Орловского клуба «Паладин» — правила игры, статьи, примеры дек и, что интересно, цены на карты. Причем вы не просто можете узнать, сколько стоит та или иная карта, — рассмотрев понравившуюся вам декку, вы сразу можете оценить ее примерную стоимость. Очень полезный ресурс.

• www.mtgcards.ru — полная база всех карт с картинками, правила на русском языке, цены, обменники, форумы.

• www.sargona.ru — сайт российской Саргоны.

• <http://mtgclub.kiev.ua> — неплохой киевский сайт, много полезной информации, интересные форумы,

расписание турниров.

• <http://www.wizards.com> — официальный сайт создателей игры.

Думаю, этих ссылок вам хватит, до встречи на турнирах!



«Ушастый» Витя посетил наш замечательный город. Заехав в кузницу, он рассказал о новых системах передачи звука.

ПРОСТО КОПОНКИ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Виктор В. ПУШКАР

Вы, возможно, уже привыкли к паре включаемых в звуковую карту маленьких пластмассовых девайсов, из которых раздается звук запуска Windows. Если это единственный издаваемый ими звук, пусть он и дальше раздается отсюда. Совсем другая история, если вы иногда заводите игры, слушаете в машине звуковые диски, эмпики и сетевое радио (на хорошей линии это уже вполне реально). И еще одна, совсем отдельная история, если специально заморочились собрать шустрюю машину для игр. Компьютерный саунд может быть просто приятным, а может быть громким, впечатляющим, реалистичным. Но для этого пусть пара старых условно-мультимедийных девайсов, купленная по случаю на барахолке, отправится на заслуженный отдых. А в вашем хозяйстве заведется комплект акустики посерьезней.

Итак, постараюсь коротко рассказать:
 • чем колонки, из которых проистекает звук, отличаются от колонок, из которых проистекает... кг-м, сами знаете что;
 • чем отличаются от прочих нормальные геймерские колонки и сколько примерно они стоят.

Перспективы современного колонкостроения на пороге тьмы... [это я по ошибке включил «Мастер изысканных докладных записок», и он мне так поправил фразу «какие бывают колонки». Чем дальше юзать этого «мастера», напишу своими словами]...

Мультимедийные колонки, в первую очередь, делятся на активные (со встроенным усилителем) и пассивные, которые должны раскочивать до нужной мощности звуковую карту. Вернее, когда-то делились. Сейчас практически каждая система обладает своим усилителем мощности. Во-вторых, эти приборы отличаются количеством частотных полос. Широкополосные имеют один динамик на весь диапазон, но обычно слабоато передают суперниз и супервыс (за исключением особо специализированных и очень дорогих девайсов). Сделать один динамик, который нормально работает во всем диапазоне звуковых частот, сложно, поэтому в колонках класса Hi-Fi и выше он обычно делится на 2-3 (иногда даже 4) полосы. Двухполосные имеют «пищалку» — отдельный динамик для передачи высоких. Его наличие в колонках нижней ценовой категории неприципиально. Если он все-таки есть, нужно еще четко отфильтровать «выс» от «средины», чтобы в каждый динамик попадала только его «родная» часть

сигнала. Лучше пусть прибор правильно воспроизводит слегка ограниченный диапазон частот, чем с большими искажениями — якобы широкий.

Если вам хочется настоящей «кузницы», добавьте в акустическую систему **Subwoofer** (читается «сабвуфер») — отдельный динамик, работающий в этом диапазоне. Поскольку человек способен различать направление на источник

сигнала (а значит, и стереоразделение) в диапазоне частот примерно от 150 Гц до 10000 кГц, самые низкие частоты из левого и правого канала суммируются в один динамик, воспроизводящий частоты от 20...40 до 120...150 Гц. Так еще и экономится место на рабочем столе, в салоне автомобиля, в маленькой жилой комнате. Если сдвинуть частоту разделения между сабвуфером и сателлитами слегка «высше», получаются легкие изменения с пространственными эффектами. Например, субъективно сужается стереобаз.

Практически все современные колонки имеют **фазоинвертор** (или хотя бы его слабое подобие) — акустический контур усиления низких частот. От закрытого корпуса разработчики почти повсеместно отказались. Задняя поверхность диффузора (подвижная часть динамика) излучает в корпус. В закрытом корпусе диффузор движется «назад» с большим сопротивлением, чем «вперед», отчего происходит повышенный уровень нелинейных искажений. Правильно настроенный фазоинвертор (обычно это открытый с двух сторон цилиндр) использует часть энергии движения «назад», снижа-

ет нелинейные за счет выравнивания акустического сопротивления и слегка поднимает низкие частоты.

Одна из основных характеристик колонки, известная даже прилежным выпускникам детского сада, — мощность. На что означают цифры на коробке — мощность, подающаяся из усилителя на динамик (электрическую), или (намного реже) акустическую, передаваемую динамиком в колебания воздуха? Максимальную долговременную (на которой девайс может стабильно работать и не гореть), или номинальную (ограниченную уровнем искажений)?

Уголок маньяка. Имеющий Уши предупреждает: ватты, как и измеряемая ими величина, тоже бывают разными. Честные, измеренные по старым ГОСТам ватты (они примерно соответствуют немецкому DIN), относятся к «двум» единицам PMPO по курсу примерно 1:50. Вот вам и ответ на загадку «Как прибор, потребляющий от сети 10 Вт, может выдавать 100 Вт звука?» И на другую, очень похожую: «Почему стандартный включаемый в радиосеть «брехуонец» может легко загрузить этот блестящий лампочками «фирмовый» музыкальный центр @?»

Поэтому «честных» десяти ватт в небольшом помещении хватит примерно столько же, насколько взятых с потолка пятидесяти.

Ведь есть и такая характеристика, как стандартное звуковое давление — уровень давления звука на расстоянии одного метра от динамика при подведении одного ватта электрической мощности. Многие мультимедийные колонки по этому параметру в 4-6-8 раз превосходят средние модели стационарных.

В самых маленьких динамиках разработчики жертвуют низкими частотами, чтобы добиться повышенной громкости. И часто находят разумный компромисс.



Кстати, отношение электрической мощности к акустической — это всем знакомый коэффициент полезного действия (КПД). Для обычного широкополосного динамика он в среднем составляет 2...4% (как у паровоза ☹), для рупорного — до 8...10%, для некоторых Hi-Fi систем, где важнее всего низкий уровень искажений — меньше одного процента. Однако если у вас в спальне постоянно звучит один ватт акустической мощности, скоро придется положить уши на полку. Для небольшого помещения это очень громко. **Выход из угла**

Теперь — о количестве динамиков. Начинаяшему любителю часто кажется: чем больше вокруг вопилок, кричалок и свистелок, тем глубже пространственное впечатление. На самом деле немного иначе. Если мы подадим один и тот же сигнал в два динамика, они могут накладываться почти по-разному. Два крайних случая — полностью складываться (фазовый сдвиг равен нулю) и полностью вычитаться (фазовый сдвиг 180°). Но, поскольку фаза зависит от частоты, на практике картина получается достаточно сложной. Расположив две (три, четыре) стереопары по углам комнаты, вы получаете достаточно дурацкую фазовую и частотную характеристику. Хуже бывает только, если колонки стоят случайным образом.

Другое дело, если на фронтальную и тыловую пару подаются разные сигналы, как с выхода SB Live, Diamond Monster или Aureal 2500. Для компьютерных игр созданы специальные алгоритмы пространственной обработки сигнала, о которых есть смысл написать отдельно и с подробностями. Пока напомним только о самом популярном на сегодняшний день EAX (Environmental Audio Extensions) — «расширении пространственного звука» от Creative Labs. Схема расширения стереобазы, встроенная в сами колонки, обычно только добавляет путаницы в очень актуальный для геймера вопрос «Где наш? Где немцы?». Т.е. встроенный процессор звуковой карты сплывается со своей задачей немного louder.

Регуляторы тембра бывают самыми разными: от кнопки «поднятия басов» до традиционного регулятора «вверх» и «низ». А самые лучшие — это колонки, где регулятор тембра совсем нет. Потому что с хорошими динамиками и корпусом это совершенно лишняя штука. Иногда бывают очень полезные отдельные регулятор громкости, сабвуфера и дополнительные пары колонок (в системе с четырьмя спутниками). Эти и другие крутилки могут быть выполнены аппаратно, или... ищите их в настройках контрольной панели своей звуковухи.

Еще уголок маньяка. Правильная передача низких частот определяется в основном собственным резонансом динамика. Звук колонок очень сильно зависит и от формы касте с динамиком, от бор резонансных частот. Чем ровнее рх пределяются по диагзону частот «приву» от корпуса, и чем же находится са низкая частота резонанса, тем приятнее протекающее из лоних звуковое пол одной стороны, «гильный» корпус дот быть большим, жест с другой — желател динные колонки поменьше весили и занимали поменьше места...

Из «хросты» геометрических форм луче всего себя ведут корпуса в виде параллелограмма и трапеции (задняя стен-

ание между динамиками (стереобаза) выбирается 1...2 м. Дополнительная пара ставится либо чуть ближе и чуть шире, либо сзади, на чуть большем расстоянии. Мнение,

суперризм, может е угодно (наприкреслом или под м), глубоко или Повернутый или-с стенке или зазанный ввсячьемиклом (например, сами убенных тинов), он приномало пользы. Сбвуфер тоже жетельно ставить о науке». Если на ле есть место, гавьте его на од-

ной линии с фронтальной парой, или чуть дальше. Можно поступить более традиционно — под компьютерный стол, но в этом случае хотя бы разверните динамик под небольшим углом к стенке. Колонки, стоящие параллельно стене, дают т.н. стоячие волны — звук неравномерно распределяется по комнате, на низких частотах появляются дополнительные провалы и подъемы.

Где сделаны продающиеся в обычном магазине колонки? Почти наверняка — либо в Юго-Восточной Азии, либо в очень Восточной Европе. Выбирая между «желтой» и «жовто-блукитной» сборкой, я бы охотнее поддержал соотечественников.

Тем более, что делаются те и другие девайсы на почти одинаковой элементной базе. Качество в основном определяется тем, откуда у сборщика растут руки, а у разработчика и организатора производства — голова.

Однако... Эти заметки предназначены для геймеров. Что особо важно в саундтреках к играм и чем специальные геймерские колонки отличаются от прочих колонок? Качественная передача пространственных эффектов, четко звучащий «низ» и «верх». Звук специально пишется в расчете на то, что, слушая их на обычной звуковой карте и колонок, геймер уже получит какие-то положительные ощущения. А с хорошим сабвуфером его уже и вовсе вдавит в кресло (конечно, вращающееся ☹).

Среди колонок практически любой ценовой категории можно выбрать приличную модель. За самую скромную сумму (от 5 до 30 у.е.) покупается одна пара широкополосных активных колонок, которые настоящему геймеру — что слону дробина. За сумму чуть больше (30...100 у.е.) — пара широкополосных плюс сабвуфер. Дороже стоят двухполосные. Есть варианты — с сабвуфером и без (40...200 у.е.). И (теоретически) самые дорогие геймерские системы — четыре спутника с сабом — укладываются примерно в те же деньги.

В статье использовались иллюстрации с сайта www.sven-ukraine.com



29.09.01 в 14⁰⁰ в компьютерной фирме "ТЕСТ 98" состоится

В ПРОГРАММЕ:

Розыгрыш призов акции
"ММоре - выиграй дважды"
от КВАЗАР-МИКРО

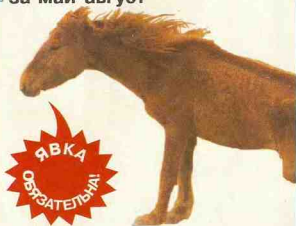
Призы конкурса "Зеленая
подписка"

Итоги конкурсов
"Лучшая статья месяца" и
"Активно везучий читатель"
за май-август

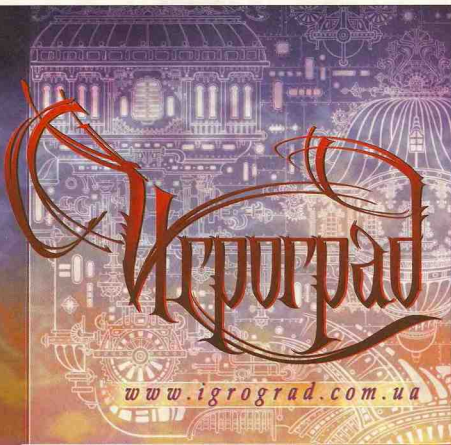
день
любимой
газеты

МОИ
КОМПЬЮТЕР

Киев,
майдан Незалежности, 2,
(дом Профсоюзов),
2-й этаж



МЫ
ЖДАЛИ
ТЕБЯ
ВСЕ
ЛЕТО!!!



www.igrograd.com.ua

БОЛЬШЕ ЧЕМ ИГРА!

Через компьютерный спорт ко всеобщей гармонии человечества!

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™



1^й ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

КУБОК УКРАИНЫ

SAMSUNG CYBER CUP

Организатор – компания Samsung Electronics

www.wcg.com.ua

www.samsung.com.ua

С 22 по 28 сентября – отборочные региональные туры.

С 5 по 14 октября – финальные региональные туры.

!!! С 28 по 30 октября – финальный турнир в Киеве.

Заявки на участие принимаются на сайте www.wcg.com.ua:

- от клубов с 15 июня по 15 июля
- от участников с 20 июля по 10 сентября

Победители Чемпионата Украины по обоим видам игр принимают личное участие в Финале Первого Чемпионата Мира в Сеуле, Южная Корея (декабрь 2001 года).

* Counter Strike

* Quake 3



WORLD CYBER GAMES

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:



Мир связи



ITWARE

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000 (звонки по Украине бесплатные)

Внимание! Изменена дата финала Кубка Украины

